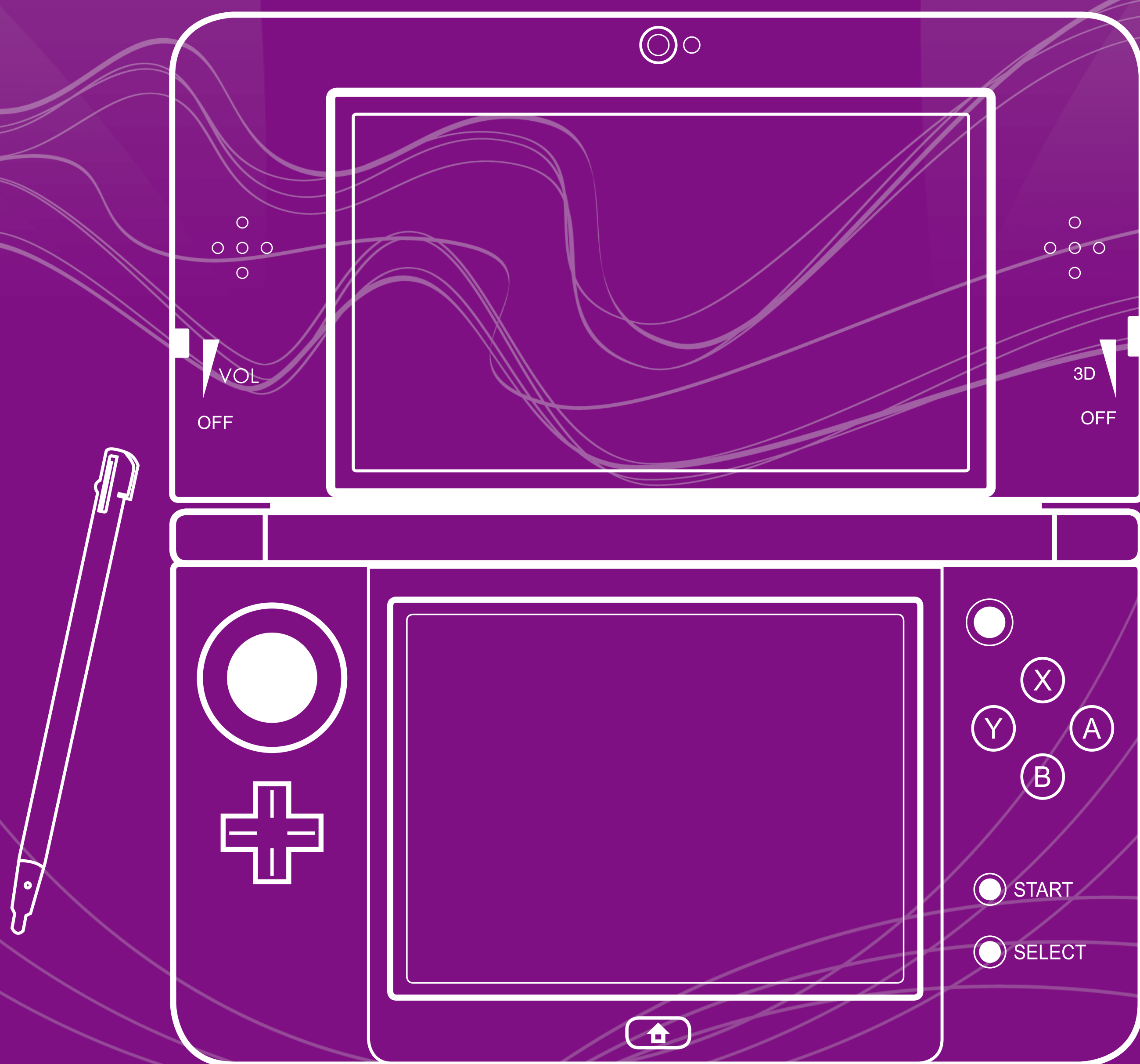
3DS

VOL.10

专辑

3DS SPECIAL



3DS专辑 Vol.10

新世界樹の迷宮2
ファフニールの騎士

In the doomed land of High Lagaard, guided by Fate
the destined princess wakes the Fafnir knight.
When the Doom awakes and darkness fills the world,
Fafnir attains his true form and swings his golden sword.

世界樹と不思議のダンジョン

3DS专辑 VOL.10 3DS SPECIAL

CONTENTS

专题企划



掌机e时代

佳作指南

典藏攻略











年鉴

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《3DS专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《3DS专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《3DS专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《3DS专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《3DS专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《3DS专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《3DS专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net



New 3DS/New 3DS LL 全面介绍

2014年10月11日，伴随着New 3DS和New 3DS LL两款新机型的发售，3DS家族又添新丁，至今已经发售了半年多。下面为大家带来这款任天堂家族最新型掌机的全面介绍。

文 马修　美编 Juxi

官方参数

首先，我们来看看官方给的数据参数，来大致了解下两台3DS家族的新贵。

参数\主机	New 3DS	New 3DS LL
型号	KTR-001	RED-001
尺寸	80.6mm×142mm×21.6mm（折叠时）	93.5mm×160mm×21.5mm（折叠时）
重	253g（含电池盖、触控笔、TF卡）	329g（含电池盖、触控笔、TF卡）
上屏	3.88英寸（84.6mm×50.76mm）	4.88英寸（106.2mm×63.72mm）
	裸眼3D防抖液晶屏/分辨率：800×240（关闭3D时为400×240）/约1677万色	
下屏	3.33英寸（67.68mm×50.76mm）	4.18英寸（84.96mm×63.72mm）
	触摸液晶屏/分辨率：320×240/约1677万色	
触控笔	New 3DS用触控笔（约76.5mm）	New 3DS LL用触控笔（约86mm）
游戏时间※	3DS游戏：3.5小时~6小时/NDS游戏：6.5~10.5小时/3DS软件：3.5小时~7小时/NDS软件：7~12小时。	
充电时间	约3.5小时	
摄像头	内侧1个，外侧两个/分辨率：640×480（0.3像素）/单焦镜头/摄像元件：CMOS/有效像素数：30万	
无线通信	2.4GHz（11b 1~13ch/11g 1~11ch）频率无线互联网接入/推荐通信距离：30米以内（具体以实际情况为准）	
通信规格	IEEE802.1b/g标准	
时钟功能	每日最大误差±4秒	
操作输入	A/B/X/Y键、十字键、L/R键、ZL/ZR键、START/SELECT键、左滑杆、C杆、触摸屏、内置麦克风、摄像头、动作感应器、陀螺仪	
其他输入	3D调节钮，调节3D立体景深/HOME键，呼出HOME菜单/电源键	
传感器	动作感应器、陀螺仪感应器	
插槽	游戏卡槽/TF卡插槽	
	充电插口/AC电源插口/耳机插口	
声音输出	上画面左右扩音器（貌似对应环绕）/耳机插口立体声输出	
其他功能	红外线通信（推荐距离20厘米以内）	
	近距离无线通信（NFC）	

※游戏时间和屏幕亮度有关，亮度越低使用时间越长；在开启自动调节明暗功能时，由于明暗随环境自动变化因此也有影响，节电功能开启后也会延长使用时间。使用时间为官方参考数值，实际使用中高于或低于均属正常。

左表即是官方的说明书和网站公布的规格，除去一些很专业的无线相关参数外，大多数很一目了然：和旧版3DS一样，两款新版3DS的区别依然在尺寸和屏幕上，New 3DS LL和3DS LL大小相近，New 3DS的尺寸和屏幕则都介于初版3DS和3DS LL之间。新版增加了按键，增加了裸眼3D防抖功能和NFC读取功能。除此之外，还有此前公布和流传的CPU、GPU翻倍，以及推测出来的内存及显存的提升……而这些都指向一个，那就是：New 3DS系列比原有的机器的性能有了大幅提升，虽然官方参数中没有提到，但机能的提升显然去看实机效果更直接，下面我们一起来看实测结果。

实机篇

这部分我们用实机来为大家介绍New 3DS/New 3DS LL，变化还是很大的。

包装与盒内物品

首先来看包装，New 3DS和New 3DS LL的包装都继承了3DS LL的一个设定：包装内无电源，所以包装盒也都和旧版3DS LL的包装盒一样大。打开盒子后，里面有说明书、保证书、简略说明书以及AR卡，如果是New 3DS，还会多一个上面板。

顺便说一下，New 3DS/New 3DS LL推出时购买主机便已经没有小黄纸了，因此无论是首发时购入还是刚购入或以后购入，发现包装里没小黄纸都属正常，不必担心小黄纸是被JS给黑去了。



▲New 3DS与New 3DS LL的包装盒，New 3DS的略厚些。



►New 3DS包装盒内的物件，比New 3DS LL多一块上面板。

主机大小

除去包装后，来评测主机的大小。数据上我们已经对两部New 3DS的大小有了初步了解，这里也和初版3DS和3DS LL进行一下详细的对比。对比数据的话，会发现New 3DS LL比3DS LL在长度和高度上都略微缩小，重量也轻了7克。而屏幕上，New 3DS LL和3DS LL完全相同的。New 3DS虽然介于初版和3DS LL之间，但实际玩的时候已经没有明显的小屏幕感觉了，起码不会像3DS和3DS LL对比那么强烈。而在玩New 3DS LL时，则能明显感觉到下机身薄了。

接下来看看外壳材质，New 3DS自带的上面板为磨砂面，New 3DS LL则为烤漆面，所以New 3DS LL也光荣地成为了任天堂游戏机家族最新一代指纹收集器。



▲合上盖后的合影，New 3DS LL比3DS LL的正面面积要大些，厚度则略薄于3DS LL。



▲New 3DS和New 3DS LL的正面合影，这张图可以明显看出两款机器的大小差异。



►使用了一周后的New 3DS和New 3DS LL，黑色磨砂面其实也蛮容易留下指纹的。



▲四款3DS主机的合影，左上是3DS，右上是New 3DS，左下掉了滑杆帽的是3DS LL，右下的是New 3DS LL。

按键/滑钮布局

按键和滑钮最大的变化无疑是增加了C杆以及ZL和ZR两个肩部按键，而新按键的手感更是众多有购买意向玩家们所关注的。而除了这些新增的按键，以往的按键和滑钮的布局也有了不小的变化。

先看按键布局，START/SELECT这一组回归到了NDSi风格，习惯了3DS/3DS LL的玩家刚上手时需要短时间来适应；HOME键做成了凹于平面的设定，不过不用担心会出现初版的压屏问题——因为3DS LL增加的上机身的两个防压屏的小凸起依然保留。



▲START/SELECT恢复了NDSi的布局。

还有个改变，是电源开关和音量调节滑钮，电源开关设在了下机身底部，和外壳保持齐平，需用指尖按下。而音量调节钮则位于上屏左侧，和3D滑钮左右对称，而且音量滑钮最底部也设有卡扣开关。

另外，New 3DS系列主机和2DS一样，取消了无线开关，需要在系统中设定：点击系统界面左上的HOME菜单设定小图标，里面就有无线通信开关的设定。一般来说，New 3DS/New 3DS LL由于机能提升关系，在登入商店时很少会出现卡在登陆NNID界面无限循环的情况，如果真出现的话可以考虑重启无线路由器。

当然，改变最大的还是新增的C杆和ZL/ZR这一组新的操作系统，右面我们来详细说明。

C杆

即右方向杆，在系统菜单界面，C杆的作用和滑杆、十字键一样，用来移动光标，使用时轻轻扳动既可以活动，但总觉得不是很灵活，实际上稍施以轻微力度按下去，就会发现C杆其实是相当灵敏的。而在游戏中，以笔者测试的《生化危机 启示录》和《怪物猎人4G》来看，用C杆完全不存在菜单画面中的那种不灵活（应该是实际游戏中使用时，会下意识地施以轻微的按下力度）。



▶《生化危机 启示录》，可以直接开启对应右摇杆扩展周边的D操作模式了，用起来相当不错。

ZL/ZR

ZR和ZL由于位于L/R的里侧，所以ZL/ZR的使用手感也让不少人有所顾虑。ZL/ZR在系统界面的作用为界面翻页，而按下L/R时上屏会弹出“L+R同时按下启动相机”的提示，所以我们在菜单界面即可测试。测试结果是：完全没必要担心。

从游戏按键方式来说，按下L/R的往往是食指的第二节，因此和用食指尖去按的ZL/ZR并不会出现手势上的冲突。而L/R的设定是按到底才会触发，所以在按ZL/ZR时，即便压到L/R，只要不触碰到底，就不会出现误按L/R的情况了。但这不等于L/R的手感变差，事实上平常玩游戏时用食指尖第一节去按L/R的平常游戏手势下，L/R必定会被一下按到底，但是用食指第二节就不会。看得出，这部分的设计也是充分考虑到了人的手指按压时的着力习惯的。



▶按ZL/RL时，即使碰到L/R也不会引起误操作。

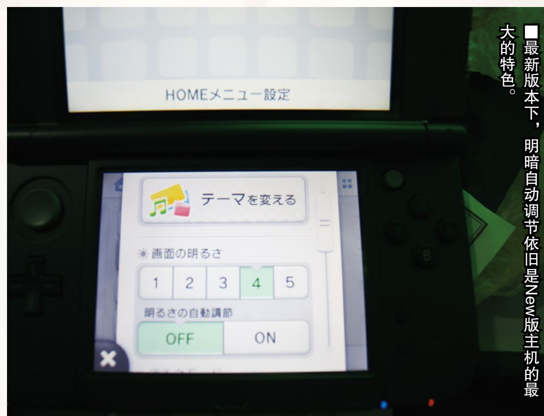
HOME菜单

HOME菜单是系统界面下的一个二级界面，最早用于2DS，主要作用是整合一些硬件按钮（如无线开关）的功能，New 3DS/New 3DS LL由于取消了无线开关，因此同样必须有HOME菜单，而且New 3DS/New 3DS LL上市时正值任天堂为3DS全机型推广主题服务，因此旧版3DS也有了HOME菜单，但New版有其更多独有的功能。下面将旧版、2DS和New版在最新的3DS系统Ver.9.6.0-24J中做一下对比。

HOME菜单\机型	3DS/3DS LL	2DS	New 3DS/New 3DS LL
主题变更	○	○	○
徽章设定	○	○	○
我的HOME菜单	○	○	○
画面明暗调节	○	○	○
明暗自动调节	×	×	○
省电模式	○	×	○
※无线通信/NFC	×	×	○
※无线通信	×	○	×
3DS画像投稿工具	○	○	○
amiibo设定	○	○	○
进入e商店/本体设定	○	○	○

※无线通信/NFC为New 3DS/New 3DS LL将无线功能与NFC整合的特有开关选项，2DS则只有无线通信开关的设定。

可以看出，在HOME菜单中，New系主机最独特之处，便是强调其两大新增功能：1.明暗自动调节；2.NFC功能及其对应的amiibo设定（旧版3DS在9.6.0-24J中也增加了此功能，但还不能使用）。



■最新版本下，明暗自动调节依旧是New版主机的最大的特色。

亮度自动调节

New 3DS/New 3DS LL是默认开启亮度自动调节，虽然省电，但因为该功能会感应周围一切的光变化（包括风和其他光影）而变化，所以最初用时也许会不习惯。如果嫌变动频繁可以将该功能在HOME菜单中关掉。

关于机能提升

就像我们前面所说，机能提升是要看实际效果的，这里就专门来看机能提升的相关种种：机能提升后，可改善的部分很多，比如开机时间、游戏载入时间以及联网时间和下载时间等。其中影响开机时间、下载速度的要素太多，所以这两部分仅供参考。下面我们从游戏载入开始说起。

游戏/软件的读取与切换

游戏测试这一环节，理论上是包括实体版和下载版的，但下载版因为受SD/TF卡读取速度影响，即便是相同速度也会因为卡的新旧等原因而有一定差异，所以这里只测实体版。

先以和New版机一同发售的《怪物猎人4 G》来测试，用旧版和新版对比，对比结果是：New 3DS LL的载入时间和读取时间都明显快于3DS LL。

然后是从游戏/软件到其他游戏/软件的切换速度对比，以笔者屏摄时常用的在游戏中切换入游戏笔记的操作为例，无论是按HOME后进入菜单界面，还是从菜单界面进入笔记选项，New版也都有明显加快。



◀New 3DS已经进入游戏，而3DS LL还在读取。



▶前段时间因为做《口袋抓取方块》的攻略所以经常要从游戏切换入游戏笔记来拍照，切换时新版（左）比旧版（右）明显要快，新版已经显示出游戏截屏而旧版还处在正在打开的白屏状态。

网络连接速度

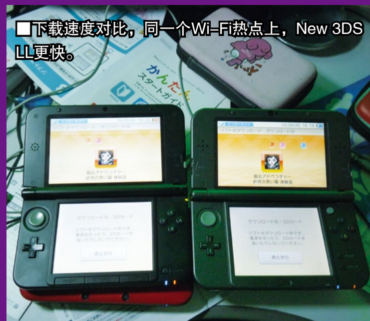
这里笔者用新老两部3DS LL来测试网络连接，使用完全相同的热点，结果New 3DS LL进入e商店明显快于3DS LL很多。而进入e商店后，在各个子项中进出时，New 3DS LL的界面刷新速度明显快过3DS LL。而在进入e商店的步骤中，虽然New 3DS LL也会受到网络影响而在NNID验证及读取步骤卡顿很久，但很少会彻底卡死。一旦出现卡顿的情况，把机器放着即可，等一会变都会联上，实在联不上会断掉，个别时因热点不稳定或官方服务器堵塞而出现类似初版3DS和3DS LL的卡在NNID鉴定界面无限循环的事情时，重启热点即可。



▲同时按下e商店图标后， New 3DS LL比3DS LL更快进入商店。

下载速度

说完网络连接接着说下载。以国内的网络来说，连接e商店并不稳定，因此这里仅供参考。我们使用《脱出冒险 终焉的黑雾》试玩版来进行试验，同时开始下载后，New 3DS LL多次出现4颗豆的下载速度，而3DS LL则最多三个，整体上说，整个下载过程中，大概有一半的时间是两部机器的下载速度均等，但另外一半则是New 3DS LL领先，整个过程仅有4次是3DS LL以1豆的速度领先——不过在New 3DS LL下载完后，3DS LL也多次出现4个球，这意味着，在热点资源的争夺上，New版还是占了些优势，起码不会像旧版那样对热点资源几乎完全没有任何争夺。



□下载速度对比，同一个Wi-Fi热点上，New 3DS LL更快。

游戏厂商的差别设定

随着机能提升的New版机推出，游戏厂商也都着手为New 3DS/New 3DS LL进行专门的配置，甚至还有专门的游戏，《战国无双 编年史3》便是其中的典型，同样的游戏，用旧版3DS和用新版3DS，同屏显示人数相差极大。而《异度之刃》更是New版机型专有。



▶《异度之刃》，特别注明了New 3DS专用。

有关开机时间

如果用两部机器对比，那么开机时间其实很难比出真正差异，因为这其中的影响因素很多，如内存卡的大小、内存卡的读取速度以及内存卡内文件大小及数量、HOME菜单是否设定有主题等。以笔者这台New 3DS LL为例，32G的高速TF卡，内装了超过10G的文件，且菜单设定了音画俱全的花札主题，所以开机的话，会比刚搬完家而内里空空的3DS LL要慢。

画面提升

在New 3DS/New 3DS LL公布时，岩田聪曾经提过画面的提升。当然，这个主要是对应New 3DS/New 3DS LL以后的游戏，之前的并没什么变化。在关闭自动亮度调节、并且将对比的3DS LL的屏幕亮度也设为4的情况下，对比如图的《脱出冒险 终焉的黑雾》试玩版，会发现New 3DS LL的画面的鲜艳度有明显区别，不过下屏并没什么变化。



▲3DS LL和New 3DS LL运行《脱出冒险 终焉的黑雾》的画面对比。

3D防抖功能


▲3D防抖设定的硬件奥妙在这里，对比下3DS LL和New 3DS LL的内摄像头。

相比于机能提升和画面提升，New 3DS/New 3DS LL加入的3D防抖功能对于游戏的体验其实更大，由于3D画面变得稳定，所以全程开3D、体验3D游戏便也成为了现实。

所谓的3D防抖设定，是以内摄像头对人脸的识别来进行3D画面的自动调整。正常来说，可以保证在机身倾斜到左右30度的情况下无重影，换句话说就是开启裸眼3D功能时，只要自己的脸能被内摄像头捕捉到，就不会出现重影。如果对默认的防抖设定不满意，还可以在本体设定→その他の设定→3Dブレ防止机能中进行个性化的专门设定，其中ON/OFF是开启和关闭，在3Dブレ防止机能の补正中可以进一步调节，不过默认的一般就够了。

由于有了非常稳定的裸眼3D画面，所以如笔者这种以往玩3DS游戏时对于3D功能要么在初玩时浅尝辄止、要么干脆无视的玩家来说，New 3DS/New 3DS LL相当于开启了一个全新的游戏世界。以往玩3D游戏时，戴着3D眼镜在电视上玩高速的3D赛车游戏不会超过10分钟，而旧版3DS的裸眼3D最多玩上20分钟后眼睛就感觉不舒服，如今在New版上玩，经常在玩了数小时后才发现自己竟一直开着3D。以前因为晕3D而放弃3DS的裸眼3D功能的玩友一定试试，很多精彩的画面体验往往藏在3D画面之下。

■3D防抖功能的设定界面，可以选择开启和关闭。

早期3DS游戏的重影问题

尽管新机型的防抖机能非常强劲，但用New 3DS LL开3D玩早期游戏的时候还是要注意一下个别游戏开3D时出现重影的问题：这个我们可以以3DS LL的发售为分界点，3DS LL之后的游戏包括现在最新的，完全可以把3D景深调到最大来体验；但在这之前的游戏，如《战国无双 编年史》、《光之神话》等，因为都是对应初版3DS的小屏幕，所以用New 3DS LL时开到最大时即使对得再正也可能会感受到重影，因此需要把景深适度调低——这其实是3DS LL上市时即存在的问题，不过在这个可以“一直开着3D玩”的新版主机上，“老游戏开全3D景深有重影”的现象及解决方法还是要重提一下的；不过这只对应大机器，小一些New 3DS上不存在这个问题。由于手头游戏资源的关系，笔者无法将老游戏一一测试，但大家只要明白，如果玩老游戏开3D最大时出现重影，只要下拨3D滑钮将3D景深调低即可。

不过早期还有个别的游戏，在初版3DS开3D有重影、到了New 3DS/New 3DS LL还是怎么调都出重影，这就是游戏本身的问题，把3D效果关闭即可。

有关个别游戏开3D掉帧

虽然大多数游戏开3D除了增加精彩的3D体验外没有任何副作用，但也有个别游戏在开3D时会出现掉帧的情况，其中最典型的便是《口袋妖怪 X・Y》，在开着3D进入战斗画面时，会出现很明显的掉帧现象。不过这是厂家自身的技术问题而非机能之过，所以即便是换了机能翻倍的New 3DS/New 3DS LL，开了3D也照样掉帧。比较遗憾的是，这个现象在后来的《Ω红宝石・α蓝宝石》里仍未能解决，这里也希望Gamefreak加油，在继续打造《口袋妖怪》这个金字品牌的同时，也尽早将《口袋妖怪》所在的3DS平台的机能彻底吃透。



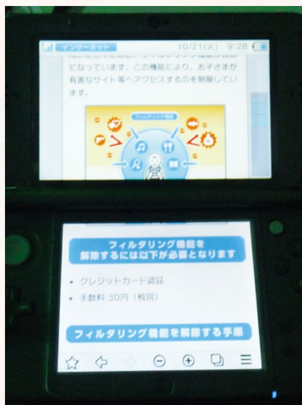
声音

New 3DS LL和New 3DS的音量都和3DS一样响亮，扩音器的孔洞都从3DS LL的9孔环状布局回归到了初版3DS的5孔十字布局，算是把3DS LL最糟糕的一个变更给纠正了过来。值得一提的是，无论是官网还是说明书，在提到扩音器时，都提到了对应环绕——自然是3D环绕了。


►New 3DS/New 3DS LL的扩音孔恢复了初版3DS的5孔十字布局。

浏览器与视频


▲没被锁的哔哩哔哩播放的某歌曲，流畅度出乎意料。


►键入大多数视频网站的网址后便会被提示付费解除限制，费用很低但需要绑定信用卡。

可以看在线视频也是这次New 3DS/New 3DS LL的一大改变。在笔者测试时，New 3DS/New 3DS LL的浏览器无论是打开速度还是看视频的流畅度都无可挑剔。然而左图是通过弹幕网站哔哩哔哩链接到优酷所看的视频，直接输入优酷以及国内外常用的视频网址的话，都会被提示这种音乐动画相关网站暂时锁住，解锁需要登陆官方网站使用信用卡支付30日元（国内VISA即可支持，30日元折合人民币不到2元）——这么做的目的是用极少的钱来实现家长对小孩子使用New 3DS上网的监督，以防止孩子上一些奇怪的网站看糟糕的视频动画，毕竟信用卡只有18周岁以上才可以申请办理。目前就国内常见的视频网站几乎都有被锁，除了前面说的哔哩哔哩：想看视频的话，点客户端再退出就可以播放了，但不支持弹幕……


▲用New 3DS LL浏览UCG官网，很多汉字都显示为乱码。

顺便说下，3DS的浏览器有着在游戏中按下HOME后直接运行而不退出游戏的设定。虽然乍一看方便游戏中直接查资料，但事实上日版机对汉字的支持仍然有限，存在大量的乱码，所以浏览中文网页这块是完全用不上。在线视频方面，虽然最大支持480P的分辨率有些低，但New 3DS/New 3DS LL却支持3D在线视频的播放，这个还是看各位的需要吧。

游戏卡槽和TF卡槽

这也是New版相对旧版比较大的变化，游戏插槽位于左下，而TF卡槽则在后盖之下，如若更换TF卡，需要用小十字螺丝刀打开后盖更换。



▲卡槽位置在机身左下。



▲这张图上可以清楚地看出3DS LL（上）和New 3DS LL的游戏卡槽位置的不同，除了位置变化，New 3DS/New 3DS LL的卡槽也更深，很大程度避免了待机时卡带由于受力被按下而误弹出的意外发生。

下面板/电池盖的拆卸

因为更换TF卡时需要拔卡，所以有必要拆下后盖，这个后盖在New 3DS LL上为电池盖，在New 3DS上兼有了下面板的作用，下面给出拆卸后盖的简单的教程：



需要小螺丝刀。注意，螺丝比较小，对螺丝刀的尺寸要求也比较严，如果成盒购买小螺丝刀的话，最好提前试好。



螺丝比较短，初次拧大概拧五六圈即可。



用指甲抠人后盖两边的缺口，轻轻用力别开。



然后掀起，就可以拆下后盖了，顺便对比下New 3DS和New 3DS LL后盖的差别，New 3DS下方有两个固定脚。



拆下后可以看到电池、触控笔槽和TF卡位，其中TF卡槽为弹出式，想要拔出只要轻轻往下一按即可弹出，不要硬拔哦。



装上的过程相反，轻轻压下卡扣后拧上螺丝，因为以后还可能要拆卸，所以后盖的螺丝不必拧得过紧，固定住下面板即可。

上面板拆卸

这个是New 3DS的专利，比起下面板，上面板的方便之处在于不用借助任何工具。下面同样给出拆装教程——注意，无论是拆还是装，都轻轻试探着来，不要使蛮力。



同样用指甲抠住上面板两侧的两个缺口，然后两侧同时轻轻用力，别开卡脚。



轻轻将上面板向上推，把两个固定脚从固定的卡位中推出来。



轻轻打开、取下上面板（贴纸是编辑部后贴上去的资产编号）。



和上面板分离后的New 3DS。



装上时，把面板搭在New 3DS的上机身上，把两个固定脚推进槽内。



轻轻压下上面板两端的卡扣。

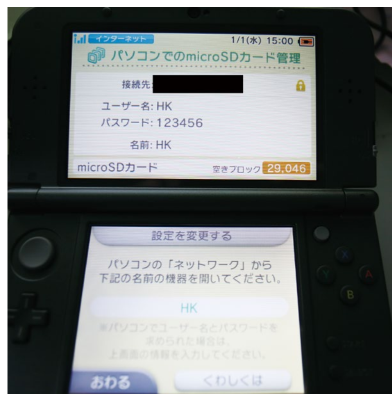


电脑连接篇

能直接与电脑连接而不用拔插存储卡是本次新版机器的又一大改良，不过New 3DS/New 3DS LL依旧不支持数据线传输，而是需要通过无线网进行局域网传输。两款新机型对应XP及以上的各种Windows系统，用无线路由器及USB无线路由都可以和待传输电脑组成局域网工作组。具体步骤如下：

New 3DS端

依次进入选中：本体设定→デ—タ管理→パンコンでのmicroSD カ—ド管理，该步骤需要无线网络，确定无线热点后，设定用户名（ユ—ザ—名）、密码（パスワ—ド）和主机名（名前），随便设，只要自己记住就行，个人建议把用户名和主机名设为相同，这样方便使用。



PC端

进入计算机目录，找到“网络”。New 3DS会默认和PC同一个工作组，所以直接点开“网络”就能找到New 3DS的主机名，点击后填上用户名和密码，便可以很方便地进行文件的拷贝和移除了。不过这种连接依赖于无线网络状况，所以也只适用于少数小文件的操作。像数据搬家这种大工程，还是直接打开后盖拔下TF卡接电脑传吧。

网络 ▸ HK ▸ microSD ▸
查看(V) 工具(T) 帮助(H)
打开 新建文件夹
Nintendo 3DS

▲Windows 7系统下，电脑成功和New 3DS的TF卡相连。

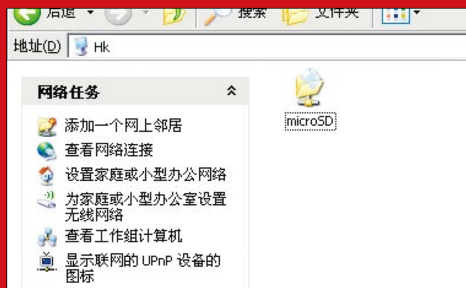


◀因为在编辑部测试，所以局域网的主机比较多，在家的话就很容易找到New 3DS了。

※关于工作组设置

因为这是掌机设置首次应用到工作组，故而这里也在工作组设置上多说几句。一般来说，系统装过之后都会有现成的工作组Workgroup。由于一些安全软件的设定关系，有些电脑中的services服务会被关闭导致局域网功能无法使用，只要右点我的电脑/计算机→管理→服务和应用程序→服务，在右边展开菜单中找到services服务，右点后再点“启动”按钮即可开启共享。创建工作组的话，方法则因系统而异，以XP为例，是设置家庭或小型办公网络，设置好自己电脑的主机名和用户组，然后设定New 3DS的电脑连接时输入同样的工作组名，点击“查看工作组计算机”就可以找到链接。Win7则在控制面板→网络和共享中心→家庭组和共享→创建家庭组创建。

设置好以后，当New 3DS成功连接时，在网上邻居→查看工作组计算机（XP）或网络（7/8.1），就可以在局域网工作组里面找到自己的New 3DS了。



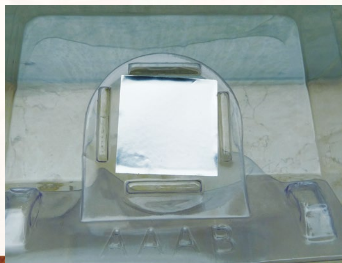
▲XP界面下的电脑端连接界面。

NFC功能：amiibo



▲虽然使用NFC技术，但amiibo的使用距离并不算长，大概2～3厘米，所以不要离得太远，也不必完全贴屏幕上。

▼包装盒的amiibo模型下方有一块方方正正的金属纸板，其作用是防止未开封时被盗刷。



新版3DS的一个重要功能，就是像Wii U的Pad手柄那样增加了NFC读取功能，不过在上市后却很长时间没有用到。随着amiibo推出，越来越多的3DS游戏也随着版本更新支持了NFC功能，这里做一下简单的介绍。

NFC是Near Field Communication的缩写，意为“近距离无线通信”，和生活中的乘车卡、门禁卡、二代身份证类似，都属于RFID的延伸技术，虽然问世时间不算短，但主要还是凭借智能手机的大量普及才为大众所熟悉。相比传统的IC卡，NFC的优势在于不必以直接接触、光接触等方式来接触，有效通信距离内扫一下即可读取；而相比同为近距离的蓝牙，NFC则有节电等优势，加上本身的跨系统共享支持，因此NFC在这些年成为了非常火爆的后起之秀。最早将此技术应用到电子游戏上的游戏机是Wii U，首款将NFC功能应用到电视游戏上的则是动视暴雪的《小龙斯派罗》。相比《三国志大战》、《口袋妖怪三对三》等卡片街机游戏，NFC还有无需接触、数据共享广泛等优点。

那么amiibo到底是做什么用的呢？简单说，amiibo作用有二：一是作为模型，现实中陈列摆放用；二是作为搭载支持多游戏多平台NFC芯片的游戏周边，能用于大量的游戏中。下面是支持amiibo的3DS游戏及其作用。



▲通过HOME菜单的amiibo设定，可以对amiibo进行名字、游戏信息等方面的编辑与登录。

任天堂全明星大乱斗

3DS版在更新到最新版后便对应amiibo了，和Wii U版一样，该作对应目前现有的除蘑菇头外全部amiibo。而且amiibo本身就是根据“《任天堂全明星大乱斗》系列”游戏中的模型来制作的。amiibo在游戏中的作用主要是培养角色，通过New 3DS/New 3DS LL下屏的NFC读取区读取到amiibo的信息后，可以通过喂食道具和技能选择，来对角色进行能力和技能上的编辑，更可以通过与之对战来进行战斗习惯和等级上的培养。培养后的角色可以直接保存进amiibo的游戏信息中，再次读取就会首先进行上次参战奖励的结算，因为amiibo角色一直是自动战斗，所以可以通过此方法来自动刷钱和道具。

amiibo角色最高等级为50，除了自身能力高，更因为由玩家一手培养，所以每个amiibo都可以说是玩家的影子甚至是独一无二的角色，而该角色可以随便读取到其他的3DS和Wii U版的《任天堂全明星大乱斗》中，来实现不同玩家的amiibo之间的较量，甚至玩家自己也可以和自己的amiibo组队参战及对战。总之，在amiibo的使用中，玩家的更大乐趣在于培养而非操作——毕竟，《任天堂全明星大乱斗》中的amiibo角色是不能直接操作的。



海贼王 超级顶上战争X

本作是更新到最新的1.3版本后增加了对amiibo的支持。在主界面按下START键后再度按START便会进入amiibo读取界面，读取后会让游戏中增加换了对应amiibo服装的角色，之后在游戏中作为新角色出现。此外还有专门的对应amiibo的新世界任务（新世界クエスト）模式，该模式下需要读取amiibo来抽选角色卡片，然后在地图上进行挑战，不过每个amiibo每8小时才能读取一次。换装角色对应的amiibo包括：马里奥、耀西、大金刚、林克、福克斯、萨姆斯、Wii Fit教练、卡比、马尔斯和路易。新世界任务模式则对应全部的amiibo。



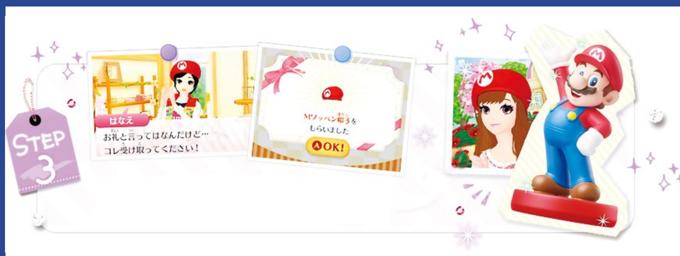
皇牌空战3D 纵横火网 加强版

今年年初发售的《皇牌空战3D》的最新作也对应amiibo，在游戏中使用后，会改变游戏中的战机涂装，对应马里奥、碧奇公主、大金刚、林克、福克斯、萨姆斯、路易、塞尔达、铁鹰队长、库巴、少年林克、希克和吃豆人。



女生风格3 闪亮装扮

这款以年轻女性时尚装扮与搭配为主题的游戏也对应amiibo，对应的amiibo有马里奥、碧奇公主、耀西和卡比。使用后，可以让时尚可爱的女孩们换上amiibo对应的服饰，别有一番风趣。



蒸汽行动 林肯对异形

这款由制作《火焰之纹章》和《大战争》而闻名的IS在3DS平台上开发的尚未发售的游戏，也对应amiibo，对应的自然是IS旗下大作“《火纹》系列”的四名角色：马尔斯、艾克、路夫雷和露西娜，使用这些角色对应的amiibo后，这些《火纹》的角色们就会在《蒸汽行动》中客串了。



异度之刃

至笔者完稿为止，官方仍只是提到这款New 3DS/New 3DS LL专用的游戏支持amiibo，但并未提及具体作用，只是简单提到了可入手“衍生物”。当然，amiibo中本来就有《异度之刃》主角修尔克，而游戏也已发售在即，相信大家看到这本书时，amiibo的具体作用就已经清楚了。


■《异度之刃》目前只对应修尔克一个amiibo。

除了这些3DS游戏，还有Wii U的《任天堂全明星大乱斗》、《塞尔达无双》、《马里奥赛车8》、《马里奥聚会10》、《星之卡比 彩虹世界大冒险》、《蘑菇队长》等也都支持amiibo。像《任天堂全明星大乱斗》甚至可以通过amiibo实现Wii U版和3DS版的跨版本互动。不过从目前amiibo的作用来看，其实际意义仍然不是很大，反倒是作为模型的摆放收藏价值更大，大概也是因为此前任天堂有过DLC不影响游戏完整的承诺，相信玩家们也不希望游戏里的角色们只有额外买amiibo才能解锁吧？当然，模型和游戏多些互动本来就是amiibo的有趣之处，而且其中不乏《蒸汽行动》那样令人期待的乱入，总之，既然有了NFC功能，New 3DS/New 3DS LL与Wii U便多了很多可以实现互动以及扩展游戏的可能。



其他

New 3DS/New 3DS LL的中轴和3DS LL一样设有两个卡位，但是并不像3DS LL有咔哒咔哒那样夸张的声音。虽然笔者的3DS LL的中轴至今无恙，但这地方安静些总是好的。此外，声音滑钮和3D滑钮滑道最下关的开关的卡扣部位，其卡位感也有明显降低。

搬家相关



以下是有关3DS和3DS LL的老玩家在搬家过程中的一些注意事项，如果是从New 3DS/New 3DS LL开始接触，下面的部分就可以跳过了。

自带4G TF卡

New 3DS和New 3DS LL所带的TF卡都是4GB，之所以把这条放在这里特别强调，是因为这对于老玩家来说更重要，尤其是购买下载版或通过各种活动换取大量下载游戏的各位，卡内文件超过4G甚至10G都很正常，因此搬家前一定先确认好自己旧机器SD卡内的文件大小，决定下是否要买新的TF卡。



►New 3DS/New 3DS LL自带的都是台湾产的4G东芝高速TF卡。

关于买TF卡

借由智能手机的飞速发展，TF卡速度和容量也都在快速进化着。目前来说，32G的Class 10速度的TF卡，也只要80元左右。不过繁荣之下也是陷阱重重，次品假货甚至扩容卡都大量充斥于市场上，所以最好在品牌内存卡的网上官方店铺购买，如东芝、金士顿、闪迪等，一定不要贪便宜买了假货，否则会大大影响你买新机器后的体验。

再就是，在确定要数据搬家后，最好在买机器前就把TF卡事先买好，这样便有充裕的时间来测试卡的速度和质量，如果出现问题也可以及时退货及买新的TF卡。TF卡的真伪可以用官方提供的方法来辨别，真卡的话质量都有保证，而速度可以在拷文件时体验，也可以用专门的测速软件。以笔者的金士顿32G卡为例，Class 10的高速卡，直接从SD卡往该卡中传，其速度都稳定在10M/S以上，最大速度可达每秒14M，10G多的文件只用大约10分钟的时间传完。而此前买的假货，达到1M都很难……



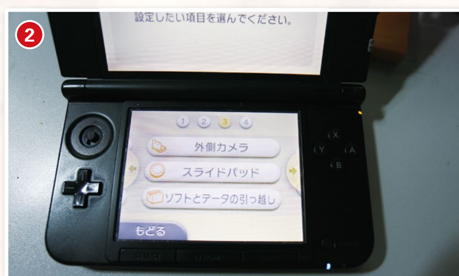
◀高速卡的拷贝速度，峰值14M还是相当给力的。

数据搬家小攻略

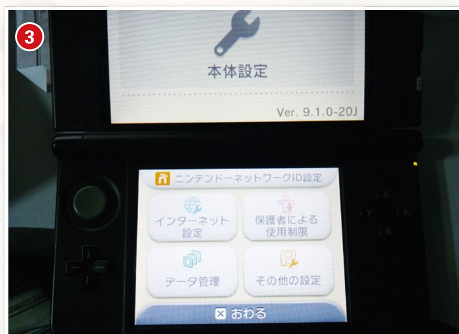
TF卡准备好，New 3DS/New 3DS LL也买回来了，接下来便是数据搬家了，这里给出简单过程。特别提醒一下"无论是发送方还是接收方，都需要连接无线网络才能进行数据迁移。



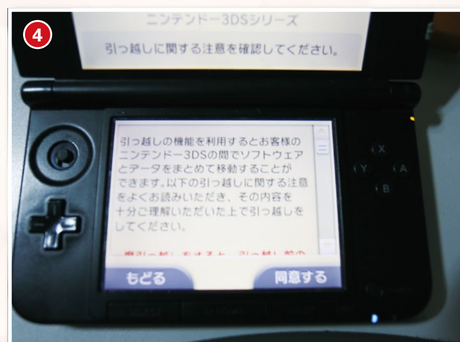
▲马修的3DS LL，身经百战，在《任天堂全明星大乱斗》发售后没多久滑杆便就义，数据文件多达10G，还有早期买3DS的大使机认证。



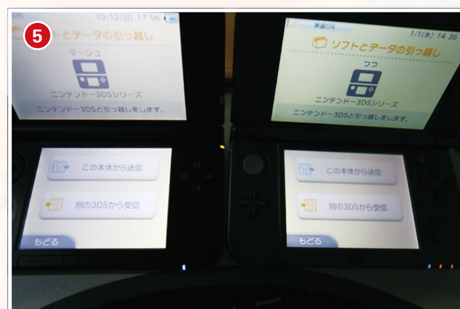
▲本体设定→その他の設定→ソフトとデータの引つ越し。两台机器都是这么个步骤。



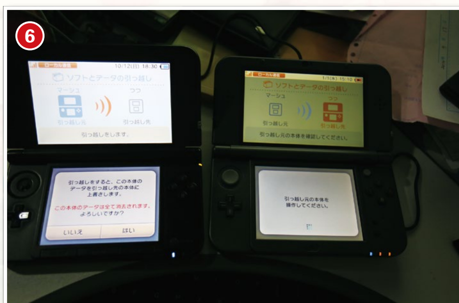
▲确认中发送方需要填写INDD密码，还记得吗？如果忘了的话，就在本体设定→ニンテンドーネットワークID设定→パスワード を忘れた，然后填上之前注册时的邮箱找回。



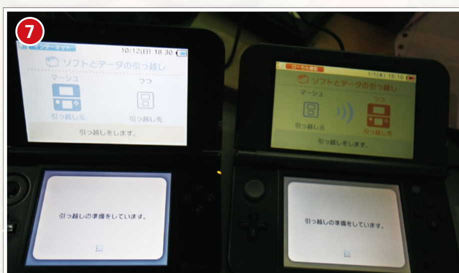
▲一路同意……



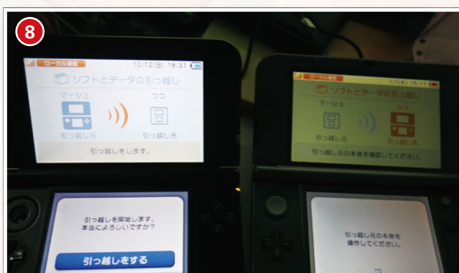
▲到这里两部机器的选项出现了不同，发送方点上面的この本体から送信，接收方点下方的別の3DSから受信，别点反了。



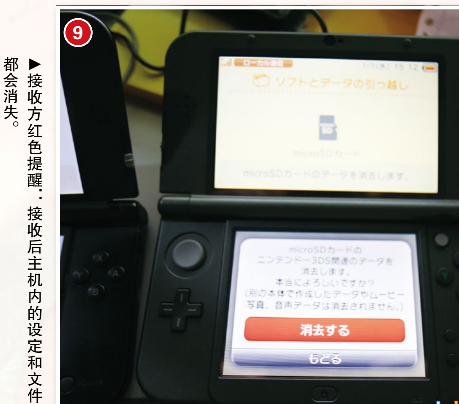
▲点确认的步骤。



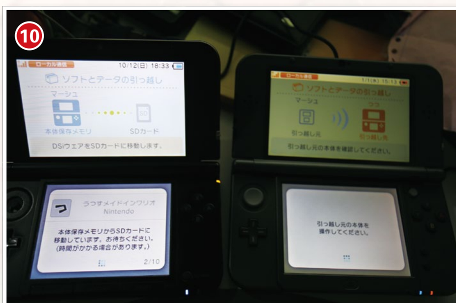
▲数据读取中，要耐心等待。



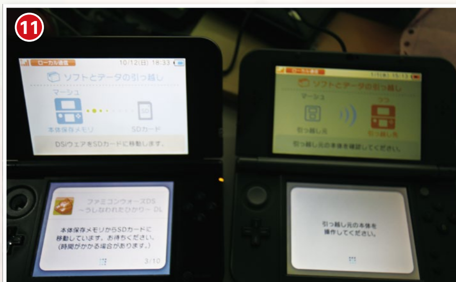
▲发送方的醒目的蓝色提醒，点蓝色按钮吧。



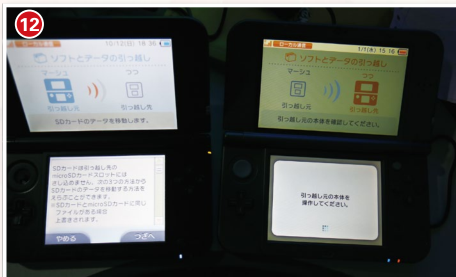
▶接收方红色提醒：接收后主机内的设定和文件都会消失。



▲都确定后，开始传送，传送NDS游戏中，传送的是NDSi上的创意游戏《镜头瓦里奥》，当初从NDSi传到3DS上就后悔了，因为3DS和NDSi的摄像头位置不同，用3DS根本没法玩。

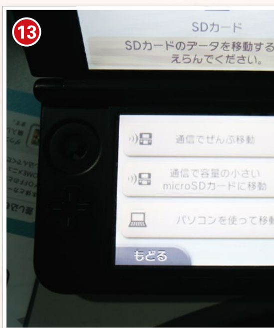


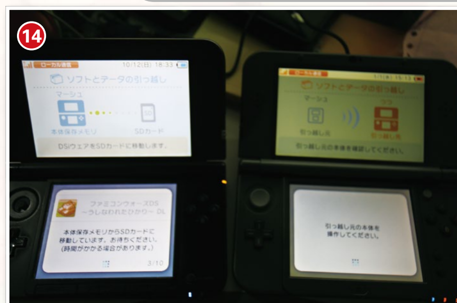
▲白金会员赠送的《超级大战争DS2》传送中，右面的New 3DS LL因为启动省电+亮度自动调节，所以屏幕比较暗。



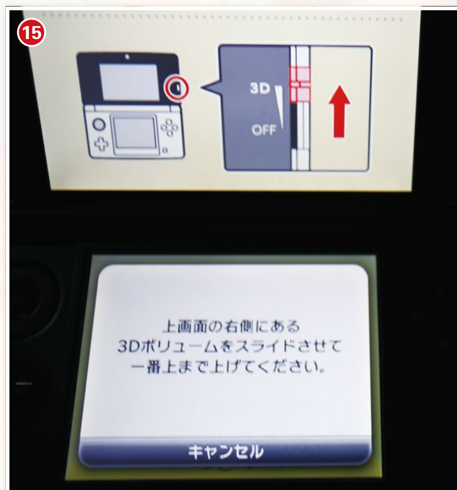
▲点つぎへ确认继续。

▶正式开始传3DS文件了，这里有三个选项为New 3DS/New 3DS LL特有，从上到下分别是通信传送、小文件通信传送进TF卡、电脑传送。在电脑旁就选择第三项吧，这样只传送使用权限，传送时间也非常短，内存卡上的文件则直接以电脑做中间环节，从旧机器的SD卡拷贝到New 3DS/New 3DS LL的TF卡即可。





▲3DS文件传送，终于有皮克敏搬家的可爱动画了。



▲搬家完毕时，发送方机器会回到初始设定，还想继续用就给旧机器也设定一下吧。



▲别忘了把旧机器的SD卡内文件拷到新机器的TF卡上去，然后把TF卡插到New 3DS/New 3DS LL上，搬家完成！

总结与选择建议

关于New 3DS和New 3DS LL的评测就到这了，看得出这两部任天堂3DS家族的新贵的进化相当大，而且各有魅力：New 3DS倾向于DIY外壳和小巧的机身，New 3DS LL则带来大屏幕的游戏体验，需要哪个还看玩家取舍。而对于已有初版3DS或3DS LL的玩家来说，这两部新主机除了机能大幅提升、按键组增加这些，也同样有其他值得购入的理由：

如果你喜欢小巧而一直在用初版3DS，那么New 3DS并未明显变大的机身以及大了不少的屏幕会很适合你，加上屏幕本身的改善，从3DS到New 3DS，屏幕的变化是非常明显的，但机身的大小变化并没多少。

如果初版3DS玩家想尝试全新的大屏幕体验，那么从初版3DS到New 3DS LL，单单全新的大屏幕画面，就是相当大的视觉冲击了。

如果从3DS LL换成New 3DS，屏幕也不会有从3DS LL到初版3DS那么明显的缩小感，但却多了更加轻盈的机身和可更换外壳的个性设置。

若从3DS LL换到New 3DS LL，大屏幕下的全程无重影3D体验同样是前所未有的。而如果你担心新版会不会比旧版贵，那么更可以放心，因为New 3DS LL比起3DS LL只贵800日元，而New 3DS则比3DS LL还要便宜。

总之，配合着机能大幅提升的New 3DS和New 3DS LL的发售，新的3DS游戏时代便开始了。如今过去半年，从笔者的亲身体验来看，New 3DS/New 3DS LL使用起来的确不愧于其名字中的“New”。无论是打算换新机器的3DS老机主，还是准备购入3DS系列主机的新人，购买New 3DS或New 3DS LL都会让各位感觉到物有所值，甚至物超所值。

3DS进行时

在游戏发售后用DLC来延续游戏的热度已经是一种普遍的做法，而注重玩家体验的厂商还会适时推出升级补丁来改善游戏。本栏目旨在介绍这一部分内容，重燃玩家对游戏的热情。



《怪物猎人4 G》新下载任务

DLC介绍

版本 日版 售价 免费

在《MH4G》发售后，官方每隔一段时间就会放出一些下载任务、外传和挑战任务供玩家挑战。从发售以来，除补充了以往《MH4》的下载任务外，还增加了“千剑の玉冠”、“见るも言うも闻くも申”、“ダイショウ？ ダイミョウ？”等四十多个任务。其中2月更新的“メトロイド・特殊任务”和“メトロイド・迫りくる骸蜘蛛”任务中可以得到特殊素材，用于制作《银河战士》的“捏他”装备。而最近更新的“千剑の玉冠”、“运命の黑龙”、“大砂漠の击龙船祭！”则分别对应了G级集会所任务中没有出现的蛇王龙、黑龙、豪山龙，这也让这些怪物相关的装备得以解禁。除了下载任务外，外传任务也已经得到补完，目前可下载的外传章节共有6章，在这些外传中也会出现一些G级集会所中没有出现的怪物供玩家狩猎。挑战任务方面，除包含了各种新怪物和极限状态怪物的任务外，还放出了3个聚会挑战任务（パーティチャレンジクエスト），支持4人联机作战。





《恶魔幸存者2 破纪录》新增战役

DLC介绍

版本 日版 售价 免费～150日元

本作从发售伊始就提供了两弹免费DLC战役——“初心者用マップ”适合初学者熟悉系统、强化队伍战力；“はぐれ恶魔を助けて”则需帮助“失散的恶魔”作战，获胜后能令其加入成为仲魔。而四弹付费DLC战役的售价均为150日元，包括适合赚钱的“もうかりマップ”、快速练级的“育ててデ–モン”、令仲魔学习技能的“スキルバ–ゲン”以及刷取继承道具“アドオン”的“アドネタリウム”。这些DLC都没有太高的难度，主要在于帮助玩家缩短练级、刷钱等反复作业的时间，从而把更多的精力放在感受游戏本身的乐趣。





《新·世界树迷宫2 巨龙骑士》追加职业、事件和BOSS

DLC介绍

版本 日版 售价 100～500日元

自从发售后，本作就陆陆续续推出了4弹DLC，累积价格接近3000日元，这也成为其受到玩家恶评的一大原因。实际上DLC并不会影响游戏本身的通关体验，而且内容非常丰富，包括DLC职业“高原部族（ハイランダ–）”，便于玩家攒钱、刷取魔石和经验的“冒险者に捧ぐ”系列任务，此外还有“名汤、六花冰树海”这样的温泉福利事件。下载专用FOE的实力非常强劲，除了原创的新怪物外，还有来自前作《千年少女》中的“七王”，售价高达500日元的“原始魔神”则是本作中最强力的BOSS，非常值得核心玩家挑战。







《异史战国传宿业》新增职业

DLC介绍

版本 日版 售价 500日元

本作的故事发生在妖魔横行的战国时代，作为下载专用的A·RPG，游戏本体仅包含一种可操作职业——武士，该职业可以使用“野太刀”和“二刀流”两种战斗风格，最适合玩家体验本作的各种要素。如果觉得不过瘾，则可以付费购买其他三种DLC职业，分别是忍者、山伏、倾奇。每种职业的主副武器皆不相同，操作手感也各有差异。此外，当玩家建立了2个以上的存档后，其他存档中培养的角色会作为“与力（NPC）”加入到当前存档中，协助作战并与玩家一同冒险。





《最终幻想 探索者》下载任务

DLC介绍

版本 日版 售价 免费～400日元

自发售起，本作就陆续不断地更新着DLC相关内容，收费内容主要集中在历代《FF》人气角色服装和两只BOSS，剩余的DLC任务均为免费配信，可谓非常厚道。其中人气角色服装类DLC，每套服装的售价均为150日元（含税），除了外观这一最大的看点外，不同套装还各自附加了不同的能力，让套装更具含金量；全新的BOSS怪每个售价400日元（含税），每只怪都对应难度不等的三个任务，全部完成后还会追加一个★10的双怪挑战任务。免费任务中，不少任务都强制勾选了任务选项，大大增加了任务的挑战性。



《交响旋律 最终幻想 谢幕》下载任务



DLC介绍

版本 日版 售价 150日元

本作自发售后，就以每半个月一次的频率不断更新着DLC曲目，每首曲目售价均为150日元（含税）。这些追加的曲目中，除了《FF》本篇和外传作品中的经典BGM外，还收录了诸如《浪漫沙加》、《圣剑传说》、《超时空之钥》、《异度装甲》、《美妙世界》等Square公司其他经典作品中的曲目，能在本作中重新欣赏到当年熟悉的旋律，相信也是一种非常不错的体验吧。近期更新的曲目中，还有于2010年在PS3/Xbox360平台登陆的作品《尼尔 人工生命・完全形态》的歌曲，感兴趣的玩家就赶紧买买买吧。



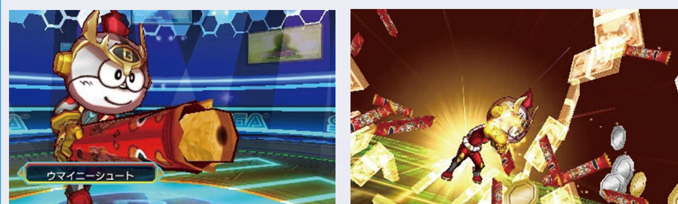
《英雄银行2》配信特典包



DLC介绍

版本 日版 售价 免费

《英雄银行2》自发售以来便没有中断过免费DLC的配信。因应不同时节而推出的配信特典包如今已经推出了第七弹。第七弹所赠送的英雄装，是与日本知名零食“美味棒”联动的产物，身躯的部分与主角初期的英雄装相同，但是头部变成了美味棒包装上的Logo角色。性能方面，该英雄装也蕴含了不少具有美味棒特色的招式，使出黄金必杀技时更是会飞出大量的美味棒，极具娱乐性。除了英雄装之外，特典包中通常还包括了金钱和扭蛋用的硬币。本作的DLC均不会过期，即使现在购买游戏也能够下载到之前所有特典包。



《我是航空管制官 机场英雄3D 成田全明星》QR码限定下载关卡



DLC介绍

版本 日版 售价 免费

自2015年1月20日起，《我是航空管制官 机场英雄3D 成田全明星》就在陆陆续续更新QR码限定下载关卡，至今已更新5个关卡，分别为追加QR关卡1“短时间の过密スケジュール”、追加QR关卡2“120分の长时间管制”、追加QR关卡3“强风吹き荒れる夜の成田空港”、追加QR关卡4“浓雾に包まれる成田空港”和追加QR关卡5“どんな时でも冷静な判断を”。5个关卡对应了5种特殊情况下的管制任务，玩家不妨来挑战一下。


▲追加QR关卡1。


▲追加QR关卡2。


▲追加QR关卡3。


▲追加QR关卡4。


▲追加QR关卡5。

《妖怪手表2 元祖・本家》ver2.0 《真打》ver1.1补丁更新



更新补丁

版本 日版 售价 免费

《妖怪手表2 真打》发售后，《元祖・本家》开放了Ver2.0的补丁更新，此补丁不仅可以让玩家将《元祖・本家》的存档继承至《真打》中，《元祖》还追加了限定妖怪——S等级的地缚猫，《本家》版本则为S等级的小狛，并且名为“挖鼻魔人”的新妖怪也会随机出现在《元祖・本家》的场景中，在“破坏者”模式下，两个版本也分别增加了限定BOSS；《真打》的Ver1.1则进行了数据的修正，并且更新该补丁后玩家即使没有升级《元祖・本家》为Ver2.0，继承存档的《真打》中仍然会出现S等级的地缚猫和小狛。另外，玩家通过新追加的版本联动功能就可以解锁联动迷宫，免去了购买多版本的负担。





《电波人 免费版》1.6版本更新补丁



更新补丁

版本 日版 售价 免费

采取下载免费，部分道具收费的《电波人 免费版》也跟大部分手游一样，自推出之日起便不断更新。2月底本作终于升级到了1.6版本。此次更新，主要是为了之后的各种新关卡及新活动做准备，并且修正了一些没有按照正常顺序进入关卡、或者是装备特定装备进入战斗时会发生的问题。道具分类中还新增了“食物（たべもの）”这一项，方便玩家管理。用于抽奖的“福引き屋”也追加了连续抽奖功能。



文 格兰霍特团长 美编 香山



角色扮演	不可思议国度的冒险酒场		
RPG	不思议の国の冒险酒场		
	Rideon Games	2014年6月25日	日版	1人
	648日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

本作是一款风格清新的育成式RPG，游戏的玩法和“《工作室》系列”类似，玩家需要在游戏中收集大量的食材，来制作不同的料理进行贩卖。除了多达400种以上的料理外，游戏还包含了传统RPG的战斗模式，每名角色有多达十来种技能可供使用。随着剧情的深入，可加入的同伴和可探索的区域也会逐渐增加，丰富的料理种类也非常适合喜欢收集类RPG的玩家。

基础篇

操作一览

键位	作用
十字键/左滑杆	角色移动/选择项目
X	开启系统菜单
Y	–
A	确定/调查
B	取消
L	开启、关闭自动攻击模式/菜单中切换角色信息
R	菜单中切换角色
SELECT	–
START	–



菜单一览

アイテム：使用或查看持有的道具。
食べる：吃下做好的成品料理，提升等级或增加特殊效果。
スキル：查看或使用已习得的技能。
装备：更换角色的装备。
ステ–タス：查看角色的状态。
队列：变更队伍的队列。
オプション：更改基础设定。
セ–ブ：保存游戏记录。
ロ–ド：读取游戏记录。

料理篇

料理的作用

本作是一款以料理为核心的RPG，游戏中拥有上百种不同的料理和食材，料理做出来后可以进行贩卖或者自己吃掉，想要贩卖料理的话，需要先制作出料理成品，然后与柜台的**カメリナ**对话，选择**メニュ–**将制作好的料理成品放置在店内，再选择开店即可看到料理的贩卖情况。根据当天料理的受欢迎程度以及贩卖的预料值（“料理上お客の饱き度”表示该料理当天的受欢迎程度，“卖れ行き预想”后的星星数量表示该料理当天的贩卖预想值，星星越多贩卖的情况会越好）获得对应的金钱，贩卖料理是玩家获得金钱的最主要途径。如果自己吃掉料理的话，除了会增加饱腹度外，还可以获得对应料理的经验，注意这也是游戏中惟一能获得经验的方式。累积经验后玩家能够提升等级，从而增加基础能力前往高级素材所在的区域进行采取。另外，吃料理还有一个特殊的作用，那就是部分料理会附带一些特殊状态，例如防御+10或攻击+10等等，利用这些特殊状态的料理还能够暂时增加战斗时的能力。



食材的获取

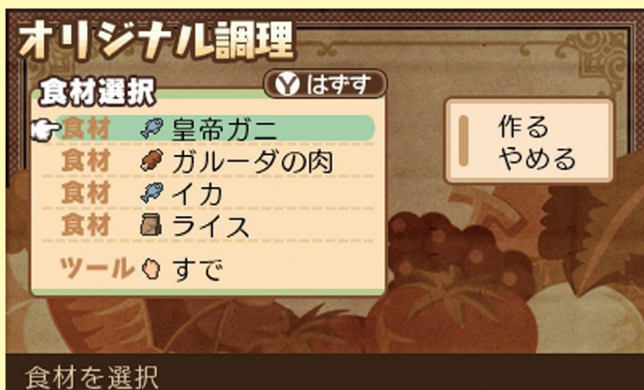
游戏中不同食材获取的方式大致分为三种，分别是进入野外区域采取、在商店中购买以及打倒敌人后获得。在野外采取的时候，接触到地面上的食材就会自动获得，不同区域的食材每天只能采取一次，采取后需要第二天才会刷新，且一天只能进入一个野外区域采取，采取结束离开区域后只能回店里制作或贩卖料理（注意拜访其他村子也会消耗一天的时间）。不同的区域能够采取到的食材种类也会有区别，在进入某区域前，该区域会显示能够采取到的食材类型，例如最初的**ブラッソ**平原能够采取的食材为谷物和野菜；**ヌスの森**则可以采取到野生动物、果物和各种蘑菇类食材。另外，不同食材区域出现的敌人强弱差别很大，玩家等级和装备不足的情况下不要贸然强制采取。购买食材的种类根据城镇不同也会有区别，最后打倒敌人获取食材和野外采取类

似，但部分食材只有打倒特定的敌人才有概率掉落。一般来说三种方式必须同时进行才能够凑足大部分料理所需的食材，单单靠购买或采取都是行不通的。食材也可以直接贩卖换取金钱，这是初期积累金钱的主要方式。同种食材的叠加上限为99，如果累积太多暂时又消耗不掉的话，贩卖换取金钱是个不错的选择。



原创料理和菜单料理

游戏中的料理大致分为两类，即原创料理（オリジナル调理）和菜单料理（レシピ调理）。原创料理必须选择至少四种素材和一种调理工具进行制作；菜单料理需要先获得对应料理的菜单（レシピ）才能够制作，所需要的食材根据菜单上所要求的数量会有所区别，一些比较简单的菜单料理只需要一个食材就能制作。菜单的获得方法大致分为三种，与NPC交谈后赠与，调查NPC房间内的各种设施后获得以及在不同城市的商店内购买。两种料理最大的区别在于原创料理没有选对食材的话很容易制作失败（成功的话则会变成菜单料理），而只要玩家拥有指定的食材，就必定能制作出菜单料理，当然玩家要是知道菜单料理的材料和调理工具的话，没有菜单同样可以成功。



酒场的等级

酒场的等级会随着玩家贩卖的料理数量提升，另外参加皇宫料理比赛也可以提升玩家酒场的评级，评级越高，可以触发的特殊事件以及店内能贩卖的料理也会越多。



皇宫料理比赛（料理コンテスト）

料理比赛在每月的10号、20号和30号会触发，在当日与皇宫前的卫兵对话选择参加比赛即可进入皇宫。比赛前一定要准备好自己制作好的高级料理，然后与受付娘对话选择第一项即可参赛。注意参赛制作的料理是无法回收的，参赛料理的品质越高，能够获得的点数就越高，根据点数的多少来决定比赛的名次，第一名不但可以获得比较高级的食材作为奖励，还可以提升玩家酒场的评级。

贩卖组合系统（コンボ）

当玩家每天将指定的料理制作好放到店内的菜单中进行贩卖的话，可以触发贩卖组合系统，贩卖组合一旦触发一次都会直接贩卖掉指定数量的不同类料理数个，且会对酒场有较高的评价等级提升，另外如果在皇宫料理比赛中使用贩卖组合料理的话，评价也会上升，但必须是在酒场已经触发过至少一次的组合料理。因此一旦有机会做出指定料理的话，尽量放在一起贩卖吧！

关于同伴的加入

除了初期的两名角色外，随着玩家等级的提升以及剧情的推进，其他角色也会自动加入队伍，同时还会开启新的区域。以下是所有同伴的加入方法。



名称	能力及加入方法
シ–ラ	本作的女主角，能力成长非常平均，初期自动加入
フレット	初期即可加入，防御力的成长比较高，加上中期能入手枪系武器，是很强力的前位角色
アルフィネ	初期就可加入的隐藏角色之一，只要玩家制作出料理362号アップルパイ即可加入，制作该料理的材料在初期的城市商店内都有出售，是非常强力的魔法型角色，让其尽早加入比较好
アルタ–	非常强力的前卫型物理攻击角色，可以使用斧头等高威力武器，特殊技能酔い度使用后不但能增加攻击的基础威力，还会增加攻击次数，到达9时可以使出攻击1.9倍的10连击，BOSS都扛不住两下，强力推荐尽早培养
リ–ディア	在采集区域ギバルド・パス出现前的事件中加入，需要酒场的等级达到一定程度才能触发。典型的后方辅助型角色，基础攻防能力低，但技能大多都是探索辅助型，在区域内快速收集食材非常方便，想要带上她的话尽可能避免战斗吧
エ–リアス	与魔法学校的アルフィネ对话后，在图书馆和酒场的剧情中加入。同样也是魔法型角色，魔攻的成长很高，还会使用部分支援技能，推荐将其安排在后位作战
ミリヤ	紫绀の森的事件后加入。回复型职业，拥有大量的回复魔法和部分辅助魔法，MP成长是所有角色中最高的，但由于魔攻很低，实际魔法输出效果欠佳。推荐装备枪等武器弥补不足，然后利用其较高的HP和MP充当前位肉盾型角色，加上本身大量的回复魔法，战斗持久力不容小觑

战斗篇

战斗系统及技能的习得

队伍分前后排，前排的角色容易受到攻击，不过攻击力和命中率会上升；后排的角色则相对安全一些，相应地还会增加角色的防御和回避。进入采取区域后会随机遇到敌人，进入战斗后我方和敌方共用一条行动槽，当角色的头像移动到画面最左边即可行动。在行动时可以选择攻击、防御、使用道具、技能和逃走几个选项，打倒敌人后可以得到掉落的食材以及不同属性的EP点。获得的EP点会分别累积在角色所持EP上，累积到指定数值就会觉醒对应的技能，例如シ－ラ的初期技能切り落とし需要累积75点铁属性EP才能够习得，习得后消耗MP在战斗中使用。越是高级的技能，所需要不同属性的EP值越高。如果玩家的级别和能力高于区域内大部分怪物的话，可以按L键进行自动战斗，自动战斗的节奏会加快，但角色只会使用普通攻击，后期收集素材时可多多利用。



装备与技能的关系

本作中每名角色可习得的技能数量不少，但要注意有些技能对玩家的装备有要求，比如两手剑专用技能バ－ストエッジ，习得的情况下还必须装备两手剑武器才能使用。这些技能大部分都属于攻击技，想要使用的话注意装备的更换。

属性及异常状态

游戏中一共包含了火、水、风、土、光和暗六种属性，玩家的技能大部分都会附带某一种属性，具体可以在技能效果中查看。除此之外游戏中还包含了毒、暗黑、沉默和麻痹4种异常状态，部分状态在战斗结束后是不会自动解除的，可以从下屏幕角色头像旁看出来。角色对各种属性的耐性以及异常状态的抵抗值，可以在角色状态中查看。

采取区域的BOSS

除了第一个采取区域ブラッソ平原外，其他的采取区域都会有区域BOSS，一般会栖息在区域的出口位置，玩家在接近出口的时候记得要存档，否则全残血见BOSS是非常危险的。如果在战斗中落败，会直接Game Over，只能读取游戏记录重来。

初期的主要攻略方法

本作主线流程事件的触发主要有四点，即日期经过、与教会的神父对话（优先度很低）、玩家经营酒场的等级提升（料理卖得越多越好）以及皇宫料理比赛的胜利与否，达成条件后就会自动触发剧情并出现新的采集点。游戏初期基本上是做不了任何料理的，一来没有食材，二来没有菜单，必要的器具也买不起，因此此时最好在第一个采取区域ブラッソ平原不断采集各种食材，采集一两次后应该可以制作经验13~46的料理きゅうり漬け和もろきゅう，这两个料理制作所需的食材都比较容易获得（如果没有的话就去商店购买菜单）。吃几个46经验的もろきゅう将等级提升到5级左右就可以横扫ブラッソ平原了，然后继续收集材料去商店贩卖，用赚来的钱购买料理菜单以及所需的器具，全部买下后玩家身上的菜单应该够制作高级料理チキンドリア了，这个料理所需的食材在ブラッソ平原都可以获得（部分是打倒敌人后掉落的，掉落概率不低）。注意所需的食材里有些为料理食材（在菜单料理中显示EXP和贩卖价格为0），这些食材需要先制作出来，才能变成制作高级料理的料理食材。将这个料理做上20来个给玩家提升等级，将等级提升到11级，然后留下2个在皇宫料理比赛时用来参赛，必定可以获得第一名触发同伴加入的剧情。而玩家等级提升到11的情况下几乎可以横扫第二个采取区域ヌスの森，接下来又是做料理、升级、开启新区域，如此反复。钱不够的话就去低级采取区域采取食材贩卖。





文 库玛 美编 Juxi



《妖怪手表2 真打》是接续《元祖・本家》的一部资料篇性质作品，玩家可以继承《元祖・本家》的存档，在新增的地图中继续展开冒险。除此之外，本作还追加了新的限定任务、妖怪和系统，比如针对破坏者模式进行大幅革新的"真・破坏者"模式就增添了不少耐玩性，可以说是本作的一大亮点；新增的温泉对战模式则解决了不少玩家后期练级的苦恼，让不同版本的玩家通过本地联机即可解锁联动迷宫的做法也可谓良心。如果是尚未接触该系列的玩家，通过本作入坑绝对是一个不错的选择哦。

注：本文内容只包括《真打》版本新增的限定内容，游戏主要系统、主线攻略、共通支线任务和《元祖・本家》限定支线任务等内容请参考《掌机王SP》第224、225辑或《3DS专辑》Vol.9。

角色扮演 RPG	妖怪手表2 真打		
	妖怪ウォッチ2 真打		
Level-5	2014年12月13日	日版	1～4人
4968日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

购入《真打》版本的玩家可以直接继承《元祖・本家》版本中的存档，以下为可继承和不可继承的内容一览，以及具体的继承步骤。

可继承的内容

- ●主线流程和支线任务的完成进度。
- ●所有的朋友妖怪和所持道具。
- ●版本限定任务。

不可继承的内容

- ●随机对战模式下阵营的胜利点数。
- ●尚未取得的报酬（比如本周尚未获得的随机对战奖励等）。

存档继承步骤

注意事项

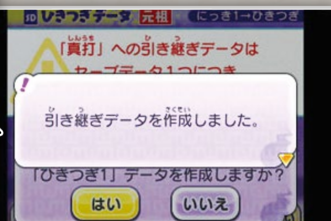
- ●存档通过SD卡继承。
- ●每个存档只能继承一次。
- ●继承后，《元祖・本家》中的存档不会消失，并依旧可以在原版本中继续使用。



1 将《元祖・本家》的版本升至Ver.2.0后打开主菜单，选择"妖怪ウォッチ2 真打へ引き継ぎ"。



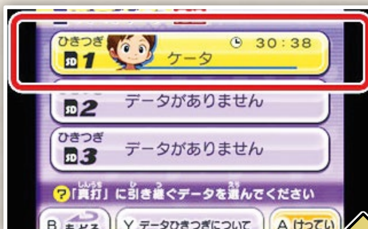
2 选择想要继承的存档，点击"はい"后该存档会被自动保存至SD卡内。



3 显示继承存档创建成功的画面后按A键确定。



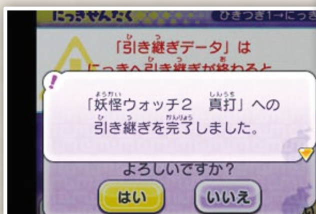
4 启动《真打》，在主菜单中选择"元祖・本家のデータ引き継ぎ"。随后选择具体的继承版本，《元祖》版本的玩家选择"元祖のデータを引き継ぐ"，《本家》版本的则选择"本家のデータを引き継ぐ"。



5 选择要继承的存档，点击"はい"确认。



6 选择存档的存放位置，继承后SD卡中的存档会被删除。



7 显示存档继承完毕的画面后按A键确认。



8 选择"つづきから"开始游戏，进入游戏前有一次更改主人公姓名的机会。

本文对应游戏版本：1.0。

《真打》1.1版本更新

在《真打》的主菜单中选择下屏右上角的“更新デ-タかくにん”，点击“はい”开始更新数据。1.1版本除了对一些Bug进行了修正外，继承存档的玩家还可以在《真打》中邂逅ジバニャンS或コマさんS。



ジバニャンS

出现条件：继承《元祖》版本的存档，并更新《真打》的版本至1.1。
出现地点：樱花住宅街（さくら住宅街）鱼良前的十字路口
喜欢的食物：ぜつぴん牛乳
成为朋友的方法：每日可与S等级的地缚猫对战一次，胜利后有一定几率成为朋友。

コマさんS

出现条件：继承《本家》版本的存档，并更新《真打》的版本至1.1。
出现地点：樱花中央市（さくら中央シティ）咀嚼汉堡店（モグモグバ–ガ–）
喜欢的食物：ぜつぴん牛乳
成为朋友的方法：每日可与S等级的小狛对战一次，胜利后有一定几率成为朋友。

注：将《元祖・本家》的系统版本更新为2.0后，即可在上述地点遇到ジバニャンS或コマさんS。

《真打》版本限定内容

妖魔特急电车

主线通关后，夜间在家门口与びきゃく对话就可以获得妖魔特急パス。上车后完成车掌的委托并击败暴走マッタナ氏（乘车路线、委托完成方法和BOSS打法请参考后文的支线委托部分）就可以自由地使用列车。

随着支线任务的推进，玩家还可以乘坐列车往来于哈哈大笑游乐园（ゲラゲラランド）、极乐温泉（ごらく温泉）和试胆食堂（きもだ饭）之间。列车中有时会出现食堂车，与食堂车中的车掌对话可以购得各种各样的道具，要下车时与首节车厢的车掌对话即可。



◀普通的妖魔特急电车。

电车类型	说明
Eランク电车	E等级的妖怪所乘坐的列车
Dランク电车	D等级的妖怪所乘坐的列车
Cランク电车	C等级的妖怪所乘坐的列车
Bランク电车	B等级的妖怪所乘坐的列车
Aランク电车	A等级的妖怪所乘坐的列车
イサマシ电车	勇敢族（イサマシ族）妖怪乘坐的列车
フシギ电车	不可思议族（フシギ族）妖怪乘坐的列车
ゴ–ケツ电车	豪杰族（ゴ–ケツシ族）妖怪乘坐的列车
プリリ–电车	可爱族（プリチ–族）妖怪乘坐的列车
ポカポカ电车	温馨族（ポカポカ族）妖怪乘坐的列车
ブキミ–电车	毛骨悚然族（ブキミ–シ族）妖怪乘坐的列车
ウスラカゲ电车	影薄族（ウスラカゲ族）妖怪乘坐的列车
ニョロロン电车	扭扭族（ニョロロン族）妖怪乘坐的列车

在各车站会有较低几率出现开往满福多福站（满福おたふく站）的列车，如果玩家从哈哈大笑游乐园的入口反复进入站台就可在短时间内快速刷出该列车。在列车中玩家只能与ボ–坊对战，获胜后可获得大量经验值。该列车中有时还会出现车内商店，在这里玩家可以购入“金の手形”等珍稀道具。



◀开往满福多福站的特别列车。

满福多福站

与满福多福站内的フクリュウ对话可以获得福气扭蛋币（福ガシャコイン），来到最左侧使用福气扭蛋币转动金光闪闪的福气扭蛋机（福ガシャ）就能够入手高等级的道具，运气好的时候甚至还可以获得珍稀妖怪。

ヒカリオロチ在车站的右侧，每日可与它对话进行一次对战，其喜欢的食物（※）为海鲜（极上マグロ），获胜后有一定几率成为朋友。从车站最右侧的云外镜可以返回家中。



▲来到站台中间调查感叹号可以与あたやん对话并获得奖励。



▲福气扭蛋机的使用没有时间限制，玩家每次到达满福多福站都可以从フクリュウ处得到一枚福气扭蛋币。

极乐温泉对战模式

完成了“ゲラゲラツア–漫游记”后，前往极乐温泉与にんぎょ对话就可以开启名为“出浴全力对战温泉（汤あがり ガチバトル温泉）”的新战斗模式。在该模式中玩家不能使用任何道具，战斗期间也不会出现掉落奖励道具的光球，开始对战后妖怪的HP虽然全满，但妖气槽全部为零。获胜后，敌方的妖怪也无法与主人公成为朋友。不过通过该模式获得的经验值和奖励都比较可观，因此这里可以算是一个后期刷经验的好去处。

每一种温泉中的妖怪等级都不同，玩家可以根据自己的实际情况进行选择。以下为温泉和妖怪等级的对应列表：

温泉名称	妖怪等级	额外奖励
天ノ汤	Lv99的妖怪	经验
山ノ汤	Lv90的妖怪	经验
道ノ汤	Lv80的妖怪	经验
富ノ汤	Lv70的妖怪	金钱
丘ノ汤	Lv60的妖怪	经验
福ノ汤	Lv50的妖怪	金钱
森ノ汤	Lv40的妖怪	经验



※本文中妖怪最喜欢的食物类型后会用括号标注出对好感度提升最大的一种食物，供玩家参考，后同。

映画资料程序

完成了“Mr.ムービーンの大骚动”这个任务后，Mr.ムービーン会送给主人公在妖怪Pad（ようかいパッド）中使用的新程序——映画资料。使用该程序玩家可以鉴赏《妖怪手表》剧场版中的角色设计、场景设计和动画分镜等相关美术资料。



野槌蛇之里未发见传

主人公在某些特定场景中会发现四处逃窜的野槌蛇（ツチノコ），追赶上它并对话后会得到野槌蛇之玉（ツチノコの玉）。由于在一定时间内没有捉住野槌蛇的话它就会溜走，因此此处建议玩家骑自行车追赶。



集齐8个野槌蛇之玉来到毛马本村（ケマモト村），在一德寺南侧有一座民居，在民居的左上方与野槌蛇对话，即会被它带去野槌蛇之里（ツチノコの里），在这里玩家可以获得五星扭蛋币作为奖励。此后玩家每天可从ツチノコパンダ处获得一次奖励，当ツチノコパンダ询问主人公需要怎样的幸福，选择“けいけんをつみたい”可以获得经验球类道具、选择“がしゃがしたいかも”可以获得扭蛋币类道具、选择“おこづかいがほしい”可以获得人偶（こけし）类道具。

以下为野槌蛇可能出现的地点：



地图名称	可能出现的地点
樱花住宅街	小春幼儿园（こはる保育园）屋顶上/樱花第一小学（さくら第一小学校）的泳池附近/花屋左下方的河堤上
大森山（おおもり山）	神社右侧的台阶附近/神木前的妖怪扭蛋机附近/登山道昆虫博士附近
团团坡道（团々坂）	汉方药店附近的空地上/漂泊庄（さすらい庄）内侧的空地上/正天寺附近
樱花中央市	樱花商业花园大楼（さくらビジネスガ–デンビル）的门口/小波公园（さざなみ公园）的右下方/福北病院左侧的河堤上
跑腿巷（おつかい横丁）	安稳团地（あんのん团地）的公园/便利店附近的空地上/废弃病院右侧的河堤上
微风山丘（そよ风ヒルズ）	莉莉伊花园公寓（リリ–ガ–デン）的右侧平台/葫芦池博物馆（ひょうたん池博物馆）上方空地/博物馆资料室大门教授的附近/葫芦池公园小岛的右侧
樱花EX树（さくらEXツリ–）	彩票商店附近/地图右侧的停车场中/观光塔入口右侧
那岐崎港（ナギサキ）	车站下方左侧的田地中/神社附近/车站处云外镜的右侧栅栏中

武士猫的传奇旅程

完成了“れじぇんど见参でござる”任务后，ブシニャン会给玩家提示它下一次出现的地点，前往该地点找到ブシニャン后可每日与它对战一次，将其战胜后会得到各种各样的道具奖励。右表为提示和对应该提示的地点：



武士猫的提示	对应地点
団々と 坂の广がる 町の站	こひなた站
丘こえた さくらの町の むこう站	むこう谷站
山间で 青い湖面が光る站	おかわり站
山奥の 小さな村に つづく站	ケマモト站
清流の 谷间にかかる 桥の站	たにあい站
いにしえの 塔と佛が 近い站	おさらぎ站
田园が 广くのどかな 田舍站	たぞの站
公园の 舞い散る樱 つもる站	さくら山站
天高く そびえる塔の ふもと站	さくらぎ站
人々が 常に行き交う 中央站	樱中央站
都会から少しはずれたとなり站	アオバ站
丘の上 鸟のさえずり ひびく站	ひばり台站
学び舍に 通う子供が 降りる站	はなやま站
工场の 高い烟突 并ぶ站	いわくり站
にぎやかな 商店街が 见える站	かすが野站
乘りかえて 海山つなぐ 福の站	福ノ宫站
钢铁の 赤く大きな 桥の站	はしぶね站
黄金に かがやく佛 眠る站	ねぼとけ站
ほの暗い 穴の奥を 进んだ站	やまなか站
ひたすらに 青く广がる 海の站	きしべ站
渔港から矶の香りが届く站	ナギサキ站
港にて 大きな船が 停まる站	すんどめ站

神出鬼没的挖鼻魔人

除了《真打》版本外，挖鼻魔人（ハナホ人）也会在更新了2.0版本的《元祖·本家》中登场。挖鼻魔人是D等级妖怪，擅长让对方陷入行动不能的状态，但并不算是特别强力的妖怪。围绕它的更多是恶搞，比如即使投喂它最喜欢的食物，它也会一边挖鼻一边吃，并啧啧称赞食物鲜美的味道……

挖鼻魔人在场景中随机出现，将其打败后可以获得一些不错的道具奖励，并有一定几率成为朋友，其喜欢的食物是スナック（雪カキピ–）。以下为挖鼻魔人可能出现的部分地点：



地图名称	出现地点
樱花住宅街	樱花第一小学 体育馆
大森山	废弃隧道（废トンネル）前的桥上
团团坡道	彼岸山隧道（ひがん山トンネル）中（《元祖·本家版本）
	无限地狱所在的空屋外（《真打》版本）
跑腿巷	洗衣店（コインランドリ–）
樱花中央市	春来学习塾（はるこい学习塾）中
微风山丘	莉莉伊花园公寓中
樱花EX树	靠近微风山丘入口的第一座大楼附近
那岐崎港	停放着许多船只的海边
毛马本村	地图左下方的河边/ホタルの小道
さくら山站	站台
むさらぎ站	站台
おかわり站	站台
ねぼとけ站	站台
すんどめ站	站台

勇气假面特训

在“樱町 おつかい物语”中触发了此迷你游戏后，只要天气为晴天，前往60年前毛马本村的秘密基地与庆藏（ケイゾウ）对话就可以无限次地挑战勇气假面（ガッツ假面）特训了。游戏的方法是当上屏的白色对话框逐渐变小并与画面中间的红色小对话框重合的一瞬间，迅速地按下下屏的圆形按钮，游戏的速度会变得越来越快，并会在后期出现连击。失败三次后游戏会自动结束，完美地完成挑战后可以获得珍稀道具作为奖励。



真・破坏者模式

《真打》的破坏者（バスターズ）程序中新增了真・破坏者模式（真・バスターズ）。该模式不仅包括之前的赤鬼、青鬼和黑鬼这三种BOSS，还追加了大量新BOSS并设置了专门的关卡。玩家必须达成相应的条件才能依次解锁关卡和新的BOSS，不同的关卡除了BOSS不同外，从鬼扭蛋机中得到的道具和妖怪也会有所不同。《元祖・本家》将版本更新为2.0后，只要收集了6000个鬼玉并邂逅了ジバニャンS（元祖）或コマさんS（本家），就可以解锁破坏者模式的新限定BOSS。不同版本的玩家可以通过联机来挑战这些新增BOSS。右为《真打》版关卡内容和解锁条件：



关卡BOSS	建议等级	鬼扭蛋机	说明
BOSS三连战（トリプルボスラッシュ）	–	运命はかぜまかせガシャ	初始关卡，在已解锁的BOSS中随机抽选三只依次出现
赤鬼	Lv15以上	3つ星グルメガシャ	初始关卡
のぼせトンマン	Lv20以上	たんまり经验地ガシャ	总鬼玉数达到300个
ミツマタノヅチ	Lv30以上	キラキラ光りものガシャ	总鬼玉数达到1000个&解锁了30种不可思议镜头（ふしぎなレンズ）
つられたろう丸	Lv30以上	生命の神秘ガシャ	总鬼玉数达到1000个&收集了30种生物（虫子或鱼）
青鬼	Lv40以上	フシギ妖怪势ぞろいガシャ	总鬼玉数达到2000个
イカカモネ议长	Lv45以上	ニヨロロンの学园ガシャ	总鬼玉数达到2000个&一次性收集鬼玉数达到300个
鬼食い	Lv50以上	幸せのポカポカガシャ	总鬼玉数达到2000个&打倒过30只赤鬼
黑鬼	Lv55以上	铁壁ゴ–ケツガシャ	总鬼玉数达到4000个
トキヲ・ウバウネ	Lv55以上	特浓ブキミ–ガシャ	总鬼玉数达到4000个&完成“トキヲかけるババア”
どんどろ	Lv60以上	ウスラカゲの悲剧ガシャ	总鬼玉数达到4000个&通关无限地狱（ムゲン地狱）
日ノ神	Lv90以上	究极のS级ガシャ	解锁了其他所有关卡

新增商店&道具

妖魔特急车内贩卖

在妖魔特急车内会有一定几率出现食堂车，在食堂车中与车掌对话即可购买道具。车掌处贩卖的道具会经常发生变化，有时也会出现ふか～い汉方和手形一类珍稀道具。右侧为车内贩卖物品一览。



道具	价格
いくらおにぎり	210
カニ玉	270
ダブルバ–ガ–	350
ロイヤルパンケ–キ	560
やわらか牛スジ	110
チャ–シュ–メン	460
シ–フ–ド カレ–	770
いくら券き	280
たけのこ	350
しんせんなウニ	910
どっさりチ–ズコ–ン	160
かき氷	210
牛タン	390
ふか～い汉方	12,000
铜の手形	25,000
银の手形	50,000
金の手形	92,000

安土桃山时代的行商人

在行商人处可以购得荞麦面，这下玩家们终于可以不用依靠荞麦面外卖或从宝箱中随机抽取的不定几率来获得荞麦面了！

道具	价格
アジのひもの	140
たけのこ	500
ざるそば	500

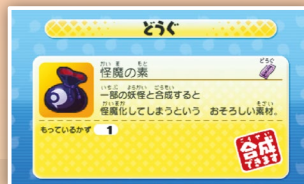


新增道具

怪魔之素说明

怪魔之素（怪魔の素）主要通过以下四种方式入手——场景宝箱、满福多福站的福气扭蛋机、打倒上级怪魔5人、打倒カブキロイド后有一定几率获得。使用怪魔之素进行合成可将特定的妖怪转变为怪魔，可怪魔化的妖怪有河童、えんらえんら、にんぎょ、あかなめ、ろくろ首、泥田坊、くだん、けうけげん、から傘おばけ和ざしきわらし。

前往团团坂道的正天寺与和尚对话就可以进行合成，怪魔化的妖怪不仅会在外形、名字和性格上发生变化，其等级和各项能力值也会有明显提高。不过要注意的是使用多只怪魔组队也不会产生阵型的连携效果。



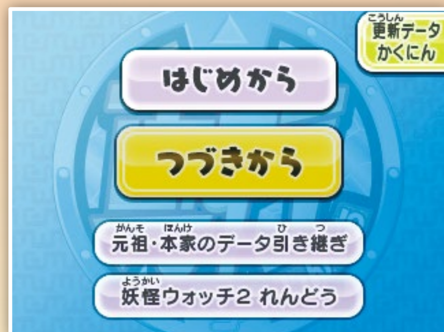
新增道具一览

道具	功能	获得方法
咒言の刀	ちから+80，すばやさ–40	完成任务“れじぇんど见参でござる！” 金ピカ都市高的黄色宝箱中
咒言の杖	ようりょく+80，すばやさ–40	完成任务“トキヲかけるババア” 金ピカ都市高的黄色宝箱中
咒言の盾	まもり+80，すばやさ–40	完成任务“ゲラゲラツア–旅气分” 金ピカ都市高的黄色宝箱中
咒言の袴	すばやさ+80，まもり–40	完成任务“妖怪军师ウィスベェ第三部” 金ピカ都市高的黄色宝箱中
破邪のお札	对怪魔造成的伤害增加，对怪魔以外的妖怪所造成的伤害减少	完成任务“ゲラゲラツア–千秋乐” 从扭蛋机中有一定几率获得
怪魔の素	将特定妖怪变为怪魔版本	从满福多福站的福气扭蛋机中获得 分别打倒五只怪魔后可获得五个 打倒カブキロイド后有一定几率获得 宝箱中抽取
妖魔特急パス	可无限次乘坐妖魔特急列车	在任务“ゲラゲラツア– 旅气分”中与家门口的びきゃく对话后获得
福ガシャコイン	可使用满福多福站内的福气扭蛋机	与扭蛋机右侧的妖怪フクリュウ对话后获得
ツチノコの玉	收集8个可以前往野槌蛇之里	抓住逃跑中的野槌蛇就可以获得
ガッツの纹章	触发与妖怪ガッツK或妖怪ガッツF的战斗	从三版本联动的金ピカ都市高的宝箱中获得
地缚灵のふろしき	解锁“地缚灵のお引っ越し”任务，任务完成后可与“ジバコマ”每日对战一次	《真打》版本附赠的QR码
トラの铃	持有此道具后每日可与ダ–クニャン战斗一次	QR码获得（具体请参考后文的支线任务部分）

版本联动

此次发售的《真打》既可以与《元祖・本家》一起进行三版本联动，也可以分别与它们各自进行双版本联动。玩家除了可通过购入多版本的游戏进行联动外，还可以直接使用本地联机与持有其他版本的玩家进行联动。三版本联动后游戏内出现的迷宫为金ピカ都市高，《元祖・真打》联动后出现的联动迷宫为真なる元祖道，《本家・真打》的则为真なる本家道。

注：《元祖・本家》的联动内容请参考《3DS专辑》Vol.9。

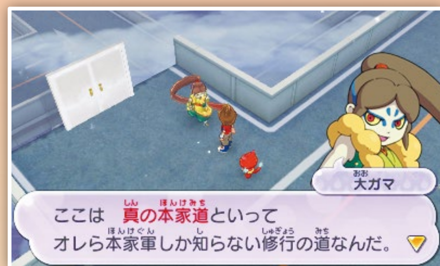


先在主菜单中选择"妖怪ウォッチ2 れんどう"，使用自己购买的版本进行联动的玩家选择"ひとりでれんどう"，与其他玩家进行联动的选择"だれかとれんどう"。

进行本地联机的玩家可以自行指定发送联动号码和接受联动号码的人，发送的玩家选择"通信ばんごうを送る"，此时屏幕上就会出现四位数字；接受号码的人点击"通信ばんごうを受けとる"，输入此四位数字后就能够让两人的版本同时完成联动。



《元祖・真打》联动的玩家进入游戏后前往那岐崎港的废屋（はいおく），与房前的大叔对话可获得"あやかしのカギ（猪）"，《本家・真打》联动的玩家则获得"あやかしのカギ（鹿）"，三版本联动的玩家在获得了这两把钥匙后又会入手"あやかしのカギ（蝶）"。进入废屋中的门后一路前行来到あやかし通りらんランプウェイ，与门前的NPC对话并使用钥匙就可以进入联动迷宫，不同迷宫中出现的限定妖怪、道具和BOSS都会有所不同。





《真打》限定妖怪

コマじろうS

出现条件： 主线通关
出现场所： 樱花中央市小波公园的桥上
喜欢的食物： ぜっぴん牛乳
成为朋友的方法： 每日有一次对战的机会，获胜后有一定几率成为朋友。

ヒカリオロチ

出现条件： 主线通关
出现场所： 满福多福站
喜欢的食物： 海鲜类（极上マグロ）
成为朋友的方法： 每日有一次对战的机会，获胜后有一定几率成为朋友。

ヤミキュウビ

出现条件： 主线通关；完成了"妖怪军师ウイスベェ第三部"和"トキヲかけるババア"
出现场所： 佐和山城 城内
喜欢的食物： おでん（极上のおでん）
成为朋友的方法： 晚上前往佐和山城的城内，在地图右上方用妖怪手表调查可以发现ヤミキュウビ。每日有一次对战的机会，获胜后有一定几率成为朋友。

上级怪魔5人

出现条件： 完成任务"トキヲかけるババア"后，再分别触发不怪、难怪、厄怪、破怪和豪怪的"あの怪魔は今"系列任务
出现场所： 请分别参照后文的支线任务部分
喜欢的食物： 请分别参照后文的支线任务部分
成为朋友的方法： 每日有一次对战的机会，获胜后有一定几率成为朋友。



マスクドニャーン

出现条件： 购入《真打》的下载版
出现场所： 樱花第一小学的体育馆
喜欢的食物： チョッコボー
成为朋友的方法： 在小羊邮局（こやぎ郵便局）输入下载番号，前往体育馆可以与其对战，每日一次，获胜后有一定几率成为朋友。

ダイヤニャン/エメラルニャン/サファイニャン

出现条件： 《元祖・本家・真打》三版本联动
出现场所： 金ピカ都市高
喜欢的食物： 海鲜
成为朋友的方法： 打倒金ピカ都市高终点的BOSS"ギャマンどくろ"可以获得一枚"あやしコイン（蝶）"，转动随后出现的扭蛋机有一定几率获得。

ルビーニャン

出现条件： 《元祖・真打》双版本联动
出现场所： 真なる元祖道
喜欢的食物： 海鲜
成为朋友的方法： 打倒真なる元祖道终点的BOSS"おひすさま"可以获得一枚"あやしコイン（猪）"，转动随后出现的扭蛋机有一定几率获得。



トパニャン

出现条件：《本家・真打》双版本联动
出现场所：真なる本家道
喜欢的食物：海鲜
成为朋友的方法：打倒真なる本家道终点的BOSS“オモテナス”可以获得一枚“あやしコイン（鹿）”，转动随后出现的扭蛋机有一定几率获得。

黒鬼

出现条件：《元祖・本家・真打》三版本联动
出现场所：全ピカ都市高
喜欢的食物：无
成为朋友的方法：每日可与其对战一次，获胜后有一定几率成为朋友。



赤鬼

出现条件：《元祖・真打》双版本联动
出现场所：真なる元祖道
喜欢的食物：无
成为朋友的方法：每日可与其对战一次，获胜后有一定几率成为朋友。

青鬼

出现条件：《本家・真打》双版本联动
出现场所：真なる本家道
喜欢的食物：无
成为朋友的方法：每日可与其对战一次，获胜后有一定几率成为朋友。



妖怪ガッツK/妖怪ガッツF

出现条件：《元祖・本家・真打》三版本联动
出现场所：现代的毛马本村 外婆（おばあちゃん）家附近的墓地
喜欢的食物：スナック（雪カキピー）
成为朋友的方法：从全ピカ都市高的宝箱中获得ガッツの纹章，来到外婆家附近的墓地调查后会出现妖怪ガッツK（男主人公）或妖怪ガッツF（女主人公）。每日可与其对战一次，获胜后有一定几率成为朋友。



地图

欢笑奈落度假区（ゲラゲラ奈落リゾート）

哈哈大笑游乐园（ゲラゲランド）



极乐温泉（ごくらく温泉）



试胆食堂（きもだ饭）



怪舞伎座 超级舞台（スーパステージ）



佐和山城





支线任务

樱花住宅街

樱町　今昔物语　第一话

委托等级	Lv17
委托地点	樱花第一小学3楼 图书室

委托攻略

与图书室的サトちゃん和チ–ちゃん对话后，前往樱花中央市的カメカメラ，与门口的店员对话可以得到白黑カメラ。拿着相机前往60年前的樱町（天气必须为晴天），在樱町的小学操场上爬上旗杆照下学校的照片，拍照后回到カメカメラ将相机交给店员冲洗照片。回到图书室向サトちゃん和チ–ちゃん汇报即可完成任务。

妖怪军师ウイスベェ第一部

委托等级	Lv52
委托地点	樱花住宅街 主人公家中

委托攻略

与私语者（ウイスパ–）对话后，时间会自动切换到晚上。剧情动画结束后跟随任务导航来到地图左侧，与圭之助对话。动画后前往地图上方，再次与圭之助对话。观看完剧情动画后任务完成。

ゲラゲラツアー 旅气分

委托等级	Lv55
委托地点	主人公家门前

委托攻略

在家门口与ぴきゃく对话后接受委托，回房间打开ぴきゃく给的信可获得妖魔特急パス。晚上从樱中央站乘坐ひびきの线至むこう谷站下车，在此稍作等待就会出现妖魔特急列车。

上车后与车掌对话得知列车的刹车杆（ブレ–キバンドル）被小偷偷走了。与りゅ–くん对话会得到妖怪已经逃往后方车厢的线索，あかなめ会告知主人公前往刹车杆的小偷有一条大舌头；前往下一节车厢，メカブちゃん、カゼカモ指出妖怪已经逃往后方车厢，おもいだスッポン会提供犯人不是古典妖怪的情报，わらえ姊说犯人逃走时有吧嗒吧嗒的脚步声。

来到最后一节车厢，与かりパックン（就是妖怪里长得最像小偷的家伙）对话，将其打败后就可以得到刹车杆。将刹车杆交给车掌后进入车头的机关室。司机暴走マッタナ氏看到刹车杆后怒不可遏，随即将主人公卷入战斗。战斗胜利后获得游乐园入场券和ふくふく超特急パス。



▲犯人就是你！

BOSS打法要点

暴走マッタナ氏的必杀技“大爆发待ったなし”为火属性群体攻击，伤害大约在150～250左右，因此玩家在与暴走マッタナ氏对战时最好不要使用弱火的妖怪。在暴走マッタナ氏的身后和右侧分别有着红色和蓝色两个方向盘，红色的方向盘表示暴走マッタナ氏的力量补给，蓝色的为妖力补给。玩家需要使用瞄准（ねらう）点击方向盘来回转动，阻止其进行补给，不然暴走マッタナ氏头部两侧的红蓝两色蓄力槽积蓄到一定程度后会大幅提升力量或妖力，给玩家的队伍造成较大伤害。



妖怪军师ウイスベェ第二部

委托等级	Lv56
委托地点	主人公家中

委托攻略

完成“妖怪军师ウイスベェ第一部”后经过一天以上，在家中与私语者对话即可接受任务。再度被传送回安土桃山时代后先从地图上方进入佐和山城城内，来到地图左侧的大广间中与片名坊对话，观看完剧情动画后出大广间来到地图下方与石田三成对话，剧情动画后任务结束。

妖怪军师ウイスベェ第三部

委托等级	Lv61
委托地点	主人公家中

委托攻略

完成“妖怪军师ウイスベェ第二部”后经过一天以上，在家中与私语者对话即可接受任务。前往本阵会触发剧情，与石田三成对话，选择上方的“策は……あります”，キン和ギン两人会出现。接下来的对话选项会影响任务完成后的获得物品，选择上方的回答可以获得“传说のお守り”，选下方则获得“鬼神のお守り”，剧情动画后完成任务。

地缚灵のお引っ越し

委托等级	Lv63
委托地点	主人公家中

委托攻略

在小猪银行扫描了《真打》附赠的QR码后，回到家中与地缚猫对话即可接受任务。操作地缚猫来到樱花住宅街河边与じんめん犬对话、在樱花第一小学与ツチノコ对话，然后来到ジャングルハンタ–与コマさん对话，前往大森山并进入废屋（はいおく）中就会触发剧情动画。动画后前往压轴面包屋（アッカンベ–カリ），再来到樱花中央市的海边与地缚猫对话，使用妖怪手表搜索会发现假地缚猫是由ぶんぶく茶ヶ丸所扮，追赶它来到大森山的废屋（此时可使用云外镜），来到房间的最里面用妖怪手表让ぶんぶく茶ヶ丸显形。战胜ぶんぶく茶ヶ丸后它会化身为一口大锅将地缚猫和私语者合体成ブチニャン，然后又将小狛卷入其中合成ジバコマ，三人恢复原状后任务完成。之后玩家可以每日在废屋（《元祖・本家》版本更新2.0版本后在樱花第一小学1楼保健室）与ジバコマ战斗一次，其喜欢的食物为チョコボ–，获胜后有一定几率成为朋友。



BOSS打法要点

ぶんぶく茶ケ丸除了使用攻击和附身技能外，还会使用一个名叫“おいらはど～こだ？”的招数，当它使用这招时就会化为身后的物品之一，系统会给较短的时间让玩家选出它所化身的物品。辨认要点是该物体会包含ぶんぶく茶ケ丸的外形特征（比如电视里出现尾巴、壶上出现它头上的树叶，柜子的花纹变为红白色等）。选错的话ぶんぶく茶ケ丸会施展群体的雷电攻击，选对的话ぶんぶく茶ケ丸会出现一段时间的硬直。由于此招式出现的频率不低，因此多让ぶんぶく茶ケ丸陷入硬直就可以轻松地将其击败。



あの怪魔は今 ～不怪编～

委托等级	Lv 80
委托地点	樱花第一小学 北校舍1楼

委托攻略

晚上前往樱花第一小学北校舍1阶与不怪对话即可接受任务。再次与它对话后进入战斗。不怪喜欢的食物为海鲜（极上マグロ），获胜后可以每日与它战斗一次，有一定几率成为朋友。

团团坂道

あの怪魔は今 ～厄怪编～

委托等级	Lv 80
委托地点	团团坂道 彼岸山隧道（ひがん山トンネル）

委托攻略

晚上前往团团坂道的彼岸山隧道（可先用云外镜传送至无限地狱，从无限地狱所在的小屋出来，在左侧就可以看到厄怪）与厄怪对话即可接受任务。再次与它对话后进入战斗。厄怪喜欢的食物是スナック（雪カキピ－），获胜后可以每日与它战斗一次，有一定几率成为朋友。

樱花中央市

Mr.ムービーン的大骚动

委托等级	Lv11
委托地点	樱中央站

委托攻略

在樱中央站与Mr.ム－ビ－ン对话接受委托，帮助它寻找5个人。

1.“穿着华丽衣服，有着显眼的胡子和大嗓门的热血大叔”是公式大叔（公式おじさん），他在白天的樱花住宅街公民馆（こうみんかん）中；

2.“有着迷人光头，穿着黑色衣服的胖大叔”是团团坂道正天寺的和尚；

3.“在乱糟糟的头发上放着一个金光闪闪东西的奇怪之人”是御用田，他平时在团团坂道樱花澡堂（さくらせんとう）的左侧空地上；

4.“穿着白衣服，并总是情绪高涨的强势大姐姐”是大门教授，她在微风山丘葫芦池博物馆的资料保管库中；

5.“稳重的独身妇人，身穿和服的和风美人”是樱花中央市雪女（ゆきおんな）酒吧的妈妈桑（ママさん）。

与5人分别对话后场景会自动切换到哈哈大笑游乐园，Mr.ム－ビ－ン要求主人公扮演鬼来与NPC捉迷藏。再次与Mr.ム－ビ－ン对话后即可开始游戏，玩家需要在3分钟之内找到其他5人。游戏中除了游乐园的下层外，也要注意搜索上层区域。找到5人后，场景切换回樱中央站，Mr.ム－ビ－ン会给主人公名为“映画资料”的程序。

あの怪魔は今 ～破怪编～

委托等级	Lv80
委托地点	樱花中央市 樱花商业花园大楼（さくらビジネスガ－デンビル）4楼

委托攻略

晚上前往樱花中央市樱花商业花园大楼的4楼，在左侧房间与破怪对话即可接受任务。再次与它对话后进入战斗。破怪喜欢的食物是カレ－（ナマステカレ－），获胜后可以每日与其战斗一次，有一定几率成为朋友。



跑腿巷

あの怪魔は今 ～难怪编～

委托等级	Lv80
委托地点	跑腿巷 影村医院（かげむら）3楼

委托攻略

晚上前往跑腿巷的影村医院3楼（在大楼左侧有一个放置了木板的地方，调查木板右侧的墙壁可使用爬山虎爬到3楼）与破怪对话即可接受任务。再次与它对话后进入战斗。破怪喜欢的食物是おでん（极上のおでん），获胜后可以每日与其战斗一次，有一定几率成为朋友。

樱町 今昔物语 第二话

委托等级	Lv24
委托地点	跑腿巷 花朵路（フラワ－ロ－ド）

委托攻略

在完成“樱町 今昔物语 第一话”经过一天以上后，前往跑腿巷的花朵路与サトちゃん和チ－ちゃん对话即可接受任务。在60年前樱町的花道商店街拍摄照片，然后回到现代将相机交给カメカメラ的店员获得照片。最后来到花朵路向两人汇报，按ハイカラブティック→驮果子屋→キツネ→ハナミチ电气店→八百丸的顺序回答谜题，全部回答正确后完成任务。

微风山丘

樱町 今昔物语 第三话

委托等级	Lv34
委托地点	微风山丘 葫芦池博物馆 2楼

委托攻略

在完成“樱町 今昔物语 第二话”经过一天以上后，前往微风山丘的葫芦池博物馆2楼与サトちゃん和チ－ちゃん对话即可接受任务。在下着大雨的晚上来到60年前的葫芦池（ひょうたん池）拍摄照片。由于在现代无法使用天气（おてんき）程序查看60年前场景的天气预报，因此玩家可以回到家睡到晚上，从公民馆旁的云外三面镜穿越回60年前，打开下屏左下方的妖怪Pad（ようかいパッド）查看天气，当樱町近日的天气图标显示为一把雨伞时就立刻前往葫芦池，若是最下面的明日（あす）天气显示为一把雨

伞，就回到现代的家中继续睡至晚上。不符合这以上两种情况的话，就回到家睡到晚上两次，时间会跳到后天，然后重复上述步骤直到出现一把伞的图标为止。在拍摄照片时会触发剧情动画，白天前往**カメカメラ**将相机交给店员就可以获得照片，最后来到葫芦池博物馆向两人汇报即可完成任务。

此任务完成后在大雨的夜晚来到现代的葫芦池，用妖怪手表调查葫芦池中心小岛的左下方可以找到龙神，与龙神对话并战胜它后可以获得龙神玉，使用龙神玉与**りゅ–くん**合成就可以将**りゅ–くん**进化为龙神。

あの怪魔は今 ～豪怪编～

委托等级 Lv80

委托地点 微风山丘 博物馆

委托攻略

在完成了“**トキヲかけるババア**”的任务后，与**ウバウネ**对话，晚上前往微风山丘的博物馆的二楼与豪怪对话即可接受任务。再次与它对话即可进行战斗，喜欢的食物是肉类（特上しもふり），获胜后可以每日与其战斗一次，有一定几率成为朋友。



樱花EX树

魅惑のキュンキュン大作战

委托等级 Lv19

委托地点 樱花EX树（さくらEXツリ–）

委托攻略

与云外镜右侧的“？？？”对话可得知他是上级九尾幻化的人类，他希望主人公帮他收集10个キュン玉，收集此玉的方式就是去找认识的女NPC，让九尾对她们放电。右侧为该任务相关女性NPC的所在地点和出现条件：

NPC	出现地点	出现条件
前田さん	樱花第一小学3楼的图书室	白天
酒井さん	樱花第一小学3楼的图书室	白天
メグちゃん	樱花第一小学操场	白天，完成任务“アイドルウォ–ズ！”和“アイドルウォ–ズW”后出现
パン屋さん	樱花住宅街 压轴面包屋	白天
驮果子屋さん	团团坡道的驮果子屋	白天
番台のお姊さん	团团坡道的樱花澡堂	白天
マイちゃん	团团坡道的便利店内	白天，完成任务“オシャレになりたくて”、“オシャレになりすぎて”、“アイドルウォ–ズ！”后出现
ノリちゃん	团团坡道的便利店内	白天，完成任务“Y级グルメグランプリ”、“ガマンだ！ノリちゃん！”后出现
妈妈桑	樱花中央市的雪女酒吧	无
店员のお姊さん	樱花中央市咀嚼汉堡店	白天
店员のお姊さん	樱花中央市风尚咖啡店（カフェオ・シャレンヲ）	晚上
アイたん	樱花中央市 小波公园（さざなみ公园）	白天
サトちゃん	跑腿巷 意外之喜古董店（めっけもん）	晚上，完成任务“樱町 今昔物语 第一话”、“樱町今昔物语 第二话”后出现
藏岩夫人	微风山丘 藏岩家	白天
しおりちゃん	微风山丘 葫芦池博物馆2楼左侧的展示室	白天，完成任务“オシャレになりたくて”、“オシャレになりすぎて”、“あの子にまた会いたいんだ”后出现
チ–ちゃん	樱花EX树 1楼左侧	晚上，完成任务“樱町 今昔物语 第一话”、“樱町今昔物语 第二话”后出现
エクセレントくんがいる	樱花EX树 展望台	无
熊本お姊さん	在こひなた站、樱中央站、毛马本站、那岐崎站和樱花EX树站随机移动	白天，完成任务“ご当地妖怪の生きる道”后出现

注：与博物馆的大门教授对话虽然不能获得キュン玉，但会触发剧情并获得大经验值玉。

得到10个キュン玉后，私语者会提议主人公将キュン玉凑成20个一并交给九尾。此时玩家如果直接交纳10个キュン玉的话可入手将ひも爷进化为くいい爷的道具“爱情おむすび”；交纳11个～19个后可获得将キュン太进化为ズキュキュン太的道具“爱のシャク”；交纳20个的话可得到将**モテモ天**进化为**モテマク–ル**的“**モテウエポン**”。交纳后在晚上前往大森山的神木前触发剧情即可完成任务。



毛马本村

ザ・ダ–クニャン

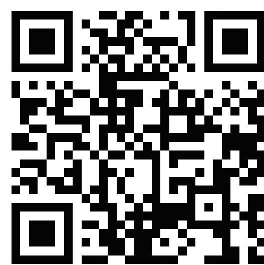
委托等级 Lv64

委托地点 毛马本村 木内山（キウチ山）

委托攻略

在毛马本村的木内山山顶与**フユニャン**对话接受委托。来到妖魔界**うつけん**回廊的大王の门前与**さとりちゃん**对话，按照它的提示前往大笑奈落乐园地图的右下方与**セバスチャン**对话，然后调查**フユニャン**进行战斗。获胜后**セバスチャン**让众人寻找**ダ–クベルト**和**トダ–クマント**，在游乐园中击败**ヤミ镜**有一定几率入手**ダ–クベルト**，打倒**むらまさ**则可能获得**ダ–クマント**。之后将这两件装备交给**セバスチャン**即可完成任务。

注：如果持有道具**ダ–クな铃**的话，任务完成后与**ダ–クニャン**对话可与其每日对战一次，**ダ–クニャン**喜欢的食物是海鲜（极上マグロ），获胜后有一定几率成为朋友。



◀在小猪（こぶた）银行扫描该QR码即可获得“ダ–クな铃”。

注：《元祖・本家》版本的玩家在入手“ダ–クな铃”后前往“夕阳ケ丘工厂・第一炉”就会出现ダ–クニャン，和《真打》版本一样玩家每日可与ダ–クニャン对战一次，获胜后有一定几率成为朋友。

远い未来への赠り物

委托等级 Lv65

委托地点 毛马本村 一德寺

委托攻略

与寺庙右侧的**くだん**兄弟对话可得知**おかわり**站的消息，从毛马本站（玩家可以利用这里的自动贩卖机多次购买饮料，有一定几率获得“**ヨコシマムゴッド**”作为备用）前往**おかわり**站，下车后在站内与**くだん**兄弟对话即可接受任务。前往安土桃山时代，在佐和山城城内入口的井旁用妖怪手表搜索可发现**大くだん**，与**大くだん**再次对话后按顺序选择**负ける→おまんじゅう→イカカモネ议长**。将“**ヨコシマムゴッド**”交给**大くだん**后就会进入战斗，战胜它便可以获得神通力水。

那岐崎港

男女3人海物语

委托等级	Lv29
委托地点	那岐崎港

委托攻略

在废屋（はいおく）右侧的沙滩上与メカブちゃん对话后，再与下方的ワカメくん对话，将“晴れ男”带至ワカメくん处。剧情动画后，进入地图上方的“潮骚の岩屋”与メカブちゃん对话，然后再出去与ワカメくん对话。第二天回到这里会自动触发剧情，前往微风山丘的舞台（ステ−ジ）与榴莲佐藤（ドリアン佐藤）对话，完成音乐游戏后获得ダンスダンス革命。将ダンスダンス革命交给ワカメくん，欣赏完剧情动画即可。

大航海时代の终わり

委托等级	Lv65
委托地点	那岐崎港 海边的洞穴（海辺の洞穴）

委托攻略

进入那岐崎港海边的洞穴中，在洞穴的最深处与大后悔船长对话即可接受任务。在天气雨（天空中飘着小雨而主人公没有换上雨衣时即为天气雨）的时候乘坐那岐崎港海边的船出海。在这里刷出天气雨其实有一个小窍门——在天气为晴天的那岐崎港，等待游戏中的时间指向了现实钟表的4~6点时让主人公乘船出海，如果没有出现天气雨就返回岸边再上船，如此往来三次左右一般就会出现天气雨。在海上感受到强大妖气时使用妖怪手表搜索海面会发现八百比丘尼，与八百比丘尼战斗获胜后触发剧情。返回海边的洞穴的最深处与大后悔船长和八百比丘尼对话，从大后悔船长处获得人鱼の宝玉后完成任务。



▶乘船地点。

60年前的场景

樱町 おつかい物语

委托等级	Lv 69
委托地点	60年前的毛马本村

委托攻略

在庆藏的秘密基地与他对话，完成音乐游戏后触发剧情，再与**ユキコ**对话即可接受委托。来到毛马本站后与庆藏对话，三人坐火车来到了樱町，先前往超视堂，在门口与**ユキコ**对话即可触发剧情，然后前往花道商店街再与**ユキコ**对话，出商店街来到右下方的わがしや与**ユキコ**对话后会触发**ユキコ**购买温泉馒头的剧情。买完馒头后前往最北段的大森神社（おおもり神社），在神社门口与**ユキコ**对话会出现BOSS枝魔目さま，将其击败后完成任务。

BOSS打法要点

枝魔目さま主要使用身上的六只眼睛进行攻击，而它的弱点正好也是这些眼睛。使用瞄准攻击对单只眼睛造成的伤害数值累积到一定程度后就可以让其暂时合上，此时来自该眼睛的攻击也会停止一段时间。当玩家转动己方的队伍时，枝魔目さま身上的眼睛也会随之转动，不过当它的眼睛受到一定伤害后会自行转动身体，玩家可以利用这一特性主动转动队伍的转盘，将想要继续攻击的眼睛移动至前方。枝魔目さま不仅常用附身技能，其必杀技还会让对方陷入中毒和行动不能的状态，因此整场战斗的关键就是尽快地完成驱散（おはらい），使用不容易陷入这两种异常状态的妖怪上场会比较轻松，实在没有的话也可以将队伍等级提高，利用等级碾压的方式就可以比较轻松地完成战斗。





大笑奈落度假区

ゲラゲラツアー 漫游记

委托等级	Lv60
委托地点	哈哈大笑游乐园 入口

委托攻略

与游乐园入口的ジミ对话可接受任务。进去后与**モテモテ**天对话，它会告诉景太园内的游乐设施出现了故障，而他们到处都找不到维修设施的でんじん。

走至地图右上方，进入小门来到怪舞伎座 奈落。与**カブキロイド**对话后可获得极乐温泉的入场券（ごくらく温泉の入场券），回到车站乘坐前往极乐温泉的电车。

与ジミ对话进入温泉。进入后与にんぎょ对话得知でんじん已经前往试胆食堂（きもだ饭）了，由于でんじん的怠工，极乐温泉的人手也不足，所有的温泉都无法使用。因此にんぎょ请求主人公帮忙，并给了主人公一块森之汤牌（森の汤のお札）。前往地图右侧与にんぎょ再次对话，调查其右侧出现了感叹号的石碑，即可触发剧情让森之汤恢复使用。玩家的任务则是找齐其余的六个汤牌，让所有的温泉恢复正常运营。右侧为所有温泉牌子的获得方法：

汤牌名称	获得方法
福の汤のお札	地图右上方，调查石狮子雕像右侧的蓝色闪光物体
天の汤のお札	使用福の汤，与温泉中おこ武者对话并触发战斗，获胜后获得牌子
道の汤のお札	使用天の汤，在温泉中可拾得牌子
山の汤のお札	使用天の汤，与温泉中的老年人对话会发生剧情动画，动画后获得牌子
丘の汤のお札	地图上方，调查地面上的蓝色闪光物体
富の汤のお札	使用丘の汤，与温泉中的砂夫对话可获得牌子



▶使用牌子注入天の汤后，石狮子嘴旁的蓝色物体就会掉入温泉中。

为了后续任务的方便，此时可进入温泉地图左侧下方的门，解锁怪舞伎座 奈落与温泉之间的捷径。来到试胆食堂与门口的つらがわり对话，往里侧房间走。在第一个房间和第二个房间之间的走廊左侧有一扇门，进入后可解锁食堂通往怪舞伎座 奈落的捷径。进入第二个房间，爬上右侧的梯子并躲在大锅后，等赤鬼背过身的时候迅速爬过去。按此方法一路前行，来到房间中间与でんじん对话。

回到哈哈大笑游乐园，走至地图中间会出现剧情动画，被でんじん修理好的游乐园设施可以正常使用了，委托也宣告完成。

▶最后一个赤鬼的背对时间分为一次短的和长的，通过后在房间最里面的宝箱可以获得プラチナのこけし。



れじぇんど見参でござる

委托等级	Lv60
委托地点	极乐温泉车站的最右侧

委托攻略

与ブシニャン对话，并将乘车券借给它去周游人界。前往福の宫站，在站内左侧可找到武士猫，战胜它后即可拿回乘车券，并完成任务。

C–1グランドプリGO

委托等级	Lv62
委托地点	试胆食堂入口

委托攻略

与爆音あらし对话，在自行车比赛中获得第一名。

トキヲかけるババア

委托等级	Lv75
委托地点	怪舞伎座 奈落 超级舞台（ス–パ–ステ–）

委托攻略

在超级舞台右侧与Mr.ム–ビ–ン对话接受任务。从无限地狱（ムゲン地狱）第一层的最右侧可以来到ウバステの间。与トキヲ・ウバウネ对话即可触发剧情动画，在拍摄中トキヲ・ウバウネ说明了自己曾经是人类的惊人事实，当年还是个美丽少女的她被人冤枉关入了大牢中，并在大牢中年华老去，这名少女一生聚集的怨气才造就了今日的ウバウネ。为了验证这一说法的真实性，ウバウネ将ウバウネのクシ交给了主人公，使用它就可以通过60年前樱町车站左侧的うんがい三面镜穿越回安土桃山时代。

来到地图下方与おトキ对话后，再返回现代的无限地狱的ウバウネの间，キン、ギン和ドウ再次出现，并将主人公卷入战斗。获胜后会触发剧情动画，用错了石头的キン、ギン和ドウ被定住了，与ウバウネ对话并将ウバウネのクシ还给她，被唤回人性的ウバウネ变为了和眉善目的キレイなウバウネ。观看完Mr.ム–ビ–ン拍摄的电影预告片后，任务也宣告结束。



BOSS打法要点



左侧从上至下的血槽分别对应了从左到右的キン、ドウ和ギン三人，玩家可以派擅长集体攻击的妖怪上场，但敌方有任一一员被消灭时，其他敌人会用マキモド石将它复活，此时使用瞄准（ねらい）将它手上的石头打掉即可。



グラグラツアー 千秋乐

委托等级	Lv95
委托地点	怪舞伎座 奈落

委托攻略



▲只有灵活运用此处的双眼机关，才能使用游乐园上层的道路去到想去的地方。

为了帮ブキロイド找到やきもち和ちからもち，玩家需要分别进入超级舞台左右两侧的入口。在游乐园地图右侧乘坐小火车的地方有一处楼梯，上楼梯往下方走，然后顺着楼梯可以来到游乐园上层的双眼机关前。右侧的机关是让园内的设施呈顺时针转动，左侧的为逆时针转动，切换两次右侧机关后顺着连结的上层设施来到左侧机关前，再切换一次左侧机关，通往地图右上方的道路就连结好了。从右上方的门进入超级舞台，来到下方即可与やきもち对话。

从怪舞伎座奈落的右侧进入极乐温泉，从温泉地图左上方的门进入右侧舞台，来到下方与ちからもち对话后回到怪舞伎座奈落再与ブキロイド对话。再次与ブキロイド对话就会进入一场难度较高的BOSS战，击败ブキロイド即可完成任务。此后玩家还可以每天与ブキロイド战斗一次，并有一定几率获得较高等级的妖怪魂体。

BOSS打法要点



ブキロイド的攻击大致分为以下几种：

一般攻击：单体攻击，伤害在240左右。

大伞びっくり术：单体攻击，伤害在200～280左右，攻击的属性比较随机。

にらみ→邪气拂いロケット：单体攻击，伤害在400左右。出此招时会有ブキロイド的眼睛特写，其视线的方向便是它的攻击对象，此时玩家最好将防御高的妖怪或者已无法战斗的妖怪移动至此处。

8代目ロイドの舞：降低我方场上妖怪的所有属性，具体表现为玩家队伍中的妖怪攻击力降低，受到的伤害增大。

小伞を出しやしょう：在ブキロイド的身边会出现8把左右的小伞，有时小伞一出现就会发动迹射，此时场上的妖怪会受到群体攻击，总伤害大约在1000左右。如果小伞停留在半空中，玩家就必须使用瞄准攻击点击小伞将其闭合，在发动攻击前关闭了所有的小伞的话，此攻击会无效。

客人投掷道具：当ブキロイド的攻击收获成效后，舞台两侧会有一定几率出现“待ってました！”或“天下第一”等内容的黑字，之后舞台下的客人会向ブキロイド投掷辅助或回复道具，玩家使用瞄准将其打下后就可以收为己用。

百花缭乱雨あられ：ブキロイド的必杀技，发动此群体攻击后给我方的妖怪造成各550左右的伤害。

通过对ブキロイド的招式总结，可以看出其攻击的伤害较高，因此玩家想要顺利迎战的话最好将妖怪升至Lv99，有条件的还可装备上道具和魂体进行辅助。由于其招式有较高几率造成一击必杀，因此大量的ふか～い汉方也可谓必备。

在队形的配置上每隔两只妖怪最好就配备一名奶妈，装备了“おんみつ魂”的イザナミ、八百比丘尼、アゲアゲハ等妖怪不容易被附身，在场上也会比较有优势，而装备了“ガ–ド魂”的から伞魔人可反射ブキロイド的攻击，有的话也建议放入队伍。没有以上妖怪的玩家则要尽可能地使用满级的高等级妖怪，并保持好场上的节奏，做好持久战的准备。

战斗中，客人投掷道具和小伞攻击只要一出现就一定要尽最大努力制止，不然场上的战斗节奏很容易就会被打乱，战斗期间最好不用回复道具浪费道具的使用机会，妖怪HP为0后直接使用ふか～い汉方满血复活即可。获胜后从舞台下去即可解锁后台到舞台的捷径。



文 小撸手&小五花 美编 咕噜

动作	海贼王 超级顶上战争X		
ACT	ワンピース 超グランドバトル！X		
	BNE	2014年11月13日	日版	1～4人
	6145日元	对应无意识通信	推荐玩家年龄：12岁以上	

《海贼王》的最新作再次登陆任氏掌机平台。本作是3DS上首款海贼乱斗动作游戏，随着原作的剧情发展，游戏也把舞台推进到了新世界的“庞克哈萨德”和“德雷斯罗萨”两大篇章，新世界之后的角色也加入到游戏中来。如果是喜欢《海贼王》的玩家，那本作绝对不容错过！

系统详解

基本操作

键位	地图界面	战斗界面
左滑杆	移动/选择	移动/防御
十字键	移动/选择	移动/防御
A	确认	抓举/放下
B	取消	跳跃/受身
X	调出菜单	强攻击
Y	环视地图	弱攻击
L	战况	必杀/奥义
R	切换地图视角	角色交换
START	调出菜单/略过	暂停调出菜单/略过
SELECT	调出菜单	暂停调出菜单
L+Y	–	必杀技1
L+X	–	必杀技2
L+A	–	究极奥义
R+↑	–	呼叫援护角色
R+↓	–	回避
L+R	–	合体必杀技

模式介绍

新世界制霸：游戏主要的剧情流程模式，以章节形式推进，每个章节都是一个独立的岛屿，每个岛屿都有数量不等的据点关卡待玩家一个一个攻破。每个关卡都有不同的完成条件，完成后会奖励玩家金钱、经验等，有的还会直接奖励援护角色，对完美收集没有要求的玩家只要简单达成最基本的剧情要求即可通关。章节岛屿的完成情况可以在选择章节的界面查看。

サウザンド アリーナ：竞技场模式。内有多人五连战、一对一五连战和自由设定三种战斗模式，前两种模式需要连战五场并分别有“东海”、“グランドライン”和“新世界”三个难度供玩家挑战，高难度需要完成前一个难度来逐步开启。战斗获胜后会获得援护角色。

通信プレイ：联机通信的模式，可以选择本地联机和连接互联网对战。

修行：练习模式。玩家可以设定CPU的各种反应动作和进行一些数值上的调试来反复练习每个角色的操作。

海贼同盟エディット：在这里玩家可以组建自己的“海贼同盟”和调整已有的“海贼同盟”，调整先后顺序等等。

お宝：鉴赏模式。可以欣赏游戏中获得的角色的介绍信息、音乐和一些玩家的游戏数值、战斗记录等等。

オプション：设定模式。可以调整游戏的音量、操作方法等设置。

战斗界面



❶操作中角色：显示操作的角色，前排的为正在使用中的角色，后排的为可以切换的角色。

❷体力槽（HP）：显示操作中角色的体力状态，体力槽清空时角色死亡，体力槽的多少取决于这个角色的自身能力和技能加成（部分关卡体力槽为统一值）。注意体力槽里的体力为两个角色共用。

❸必杀槽（SP）：显示操作角色的必杀积累进度，必杀槽满的时候右方的必杀数字会增加，最高为3，每一方格为0.25。攻击对手和被攻击都会使必杀槽增加。

❹特殊槽：只有罗和布鲁克才有的特殊槽。罗的特殊槽为room展开时间，清空时将不会再持续展开room；布鲁克则为音符，音符全满时将会给自己附加防御力上升、攻击力上升状态。

❺任务时间：当前任务的时间倒计时，时间为0时则当前任务结束。

❻对手信息：显示对手的大概位置和其余各种辅助附加信息。

❼当前操作角色：显示当前操作的角色以及其各种辅助附加信息。

❽宝箱：战斗场景中会出现宝箱，可以破坏也可以举起来进行投掷，宝箱被破坏后会出现饭团、武器、载具、油灯、炸弹等各种战斗用道具。

❾援护角色：玩家当前配置的援护角色，上下对应，上方显示的操作角色只能呼叫该角色下方的援护角色。

❿通缉令援护：战场上收集到的通缉令援护角色，召唤通缉令援护不消费必杀槽。

⓫可切换操作角色：玩家当前配置的第二名操作角色。如果上面显示红色十字叉则表示进入“船长分断状态”。

⓬呼叫消费量：显示呼叫该援护需要消费的SP量。

基础动作

游戏的基础动作和常见的动作类游戏别无二致。ABXY四个功能键分别对应抓投、跳跃、弱攻击和强攻击，通过简单的连接、组合键以及配合十字键，就能打出各种不同的招式。初始状态下的角色招式全部可以使用，第二必杀技和奥义需要后期购买获得。

角色交换（キャラクタ–チェンジ）

玩家在操作角色战斗中按R可以进行角色交换，使战场上的操作角色变成战前配置好的另一个角色进行战斗。第二角色出现瞬间会有一次攻击动作。注意两者的体力槽和SP槽虽然是共有的，但战前使用的道具则是各自结算的。例如战前使用了SP徐徐增加的道具，战斗中第一角色效果耗尽后发动角色交换，第二角色依旧保持该道具的效果。

援护角色（サポ–ト）

游戏内共有50名援护角色。战前玩家可以提前配置好援护角色，游戏中只要SP量足够呼叫该援护角色，就可以在战斗中输入R+↑让其协助战斗。每个援护角色的支援效果不同，有的是直接攻击，有的是对对手进行干扰。

另外战斗中也会有通缉令供玩家捡取，捡到的通缉令会随机生成一名角色成为玩家的通缉令援护，供玩家使用一次。发动通缉令援护是不消费SP的。



必杀技 & 究极奥义 & 合体必杀技

随着游戏不断进行，遇到商店后就可以利用金币和海贼币来购买角色的必杀技和究极奥义。在战斗中只要积蓄足够的SP，就可以按L配合功能键来发动必杀技。究极奥义的发动条件为操作角色的HP降至20%以下，且SP大于1。究极奥义的发动持续时间是和SP积攒量有关的，SP越多发动时间越长。

当玩家配置的两名操作角色均持有第二套必杀技，且SP不低于2时，就可以发动合体必杀技了。合体必杀技有利有弊，有可能会发生近距离攻击被另外一个角色的远距离推进攻击给干扰的情况，所以如何使用还要根据自身条件斟酌。值得一提的是特定组合的合体必杀技会有特殊表现形式，在右表列出。

另外在用必杀技或者究极奥义击败对手的时候会出现角色特写配上文字的击破画面。

特殊合体必杀技

特殊组合	合体必杀技
路飞＋艾斯	兄と弟
路飞＋艾斯＋萨博	悪ガキ三兄弟
艾斯＋白胡子	オヤジと息子
索隆＋山治	空军パワ–シュ–ト大击剑
索隆＋达斯琪	剑士の力比べ
山治＋汉库克	爱のしもべ
赤犬＋库赞	それぞれの正义
路飞＋罗	8亿4千万ベリ–の海贼同盟
路飞＋索隆	ゴムゴムの三百烦恼攻城炮
路飞＋山治	空军ゴムシュ–ト
乌索普＋弗兰奇	铁人彗星
索隆＋米霍克	船斩りの师弟
弗兰奇＋乔巴	フラッパ–ゴング
罗宾＋乔巴	ロビッチョス–ブレックス
山治＋乔巴	空军刻蹄樱シュ–ト
香克斯＋白胡子	天割の盏
娜美＋汉库克	メロメロハリケ–ン＝テンポ





宝箱

战斗场景中会经常出现一些木箱、酒桶、宝箱，破坏它们会随机出现一种道具供战场上的角色使用。各种各样的道具可能会使战斗有利或不利。了解相关特性，可以更有利地进行战斗。

木箱：破坏后会出现战斗干扰类道具。

酒桶：破坏后会出现补给和自身状态类道具。

宝箱：破坏后会出现武器类和载具类道具。

武器 & 载具

战斗中破坏宝箱会出现武器类和载具类道具。武器类道具接近后按A可以拾取，拾取状态下按X或者Y可进行攻击。每个武器都有弹药限制，用完不会回复，只能丢弃。载具类道具接近后按A可以搭乘，搭乘状态下按X或者Y可进行攻击。每个载具都有它的乘坐时间，乘坐时间结束载具就会自动消失，乘坐载具期间受到攻击不会损失角色自身体力，而是消耗载具的乘坐时间。

道具效果

道具	效果
点心	角色体力少许回复，SP槽大量回复（长时间不食用会变成毒点心，体力减少，SP徐徐下降）
辣椒	角色体力和SP少许回复，一段时间内向一个方向持续前进（长时间不食用会变成毒辣椒，体力减少，一段时间进入混乱状态）
章鱼烧	角色体力和SP少许回复（长时间不食用会变成毒章鱼烧，体力减少，一段时间无法行动）
饭团	角色体力和SP少许回复（长时间不食用会变成毒饭团，体力减少，一段时间无法行动）
蘑菇	炎上、毒、混乱和石化的效果不停变换随机出现
体力回复球	小的橘黄色球，体力回复
SP回复球	小的蓝色球，SP回复
肉	角色体力回复大（长时间不食用会变成毒肉，体力减少，一段时间无法行动）
哑铃	拾取后跳跃力会下降。向对手投掷可以破坏对手的防御和打断对手的攻击
油灯	可拾取后投掷对手，给对手造成炎上状态，但自己接近同样会陷入炎上状态
瓦斯弹	自动充气一段时间后爆炸，可拾取后投掷对手造成爆炸
炸弹	一段时间后会自行爆炸，可拾取后投掷对手造成爆炸
ラッス–（武器）	Mr.4的枪，射出滚动的球型炸弹。Y攻击为单发，X攻击为三连射
バ–ンバズ–カ（武器）	空岛的枪。射出强力的贯穿激光，不可以连射。Y攻击发射距离短攻击力高，X攻击发射距离远攻击力超高（注意Y攻击可以攻击4次，X攻击发射后就不可以再使用了）
将军之腕（武器）	弗兰奇将军手腕射出导弹，可以高速连射。Y攻击为单发，X攻击为五连射
龙（武器）	喷射火焰，被击中后不仅受到伤害还会进入炎上状态。Y攻击为单发，X攻击为连续喷射
ピンクビ–（武器）	射出蜜蜂，之后蜜蜂会朝向对手方向攻击。Y攻击为单发，X攻击为两连射
カル–（载具）	卡鲁鸭，移动速度快，跳跃能力强，在空中长按B可以滞空一段时间。Y攻击为连续攻击，最后向对手扔出干扰类道具，X攻击为重攻击，连续重攻击可令对手一段时间无法行动
ブラキオタンク（载具）	坦克，向对手发射炮弹，可向上攻击，Y攻击为发射普通炮弹，X攻击为重攻击，伤害高但有后坐力
ウ–シ–（载具）	乌西，以突进攻击击飞对手，可以长按X或Y来蓄力突进。Y攻击为横向突进，X攻击为向空中突进，普通移动也带有攻击效果
メガロ（载具）	鱼人岛的梅卡罗，靠吞吐和震地来攻击对手，可以在空中多次弹跳上升。Y攻击为吞吐对手或宝箱，X攻击为震地
イエロ–カブ（载具）	可以朝八个方向突进攻击，长按跳跃可以持续升空。Y攻击为近距离突进攻击，可以配合十字键实现八方向攻击，X攻击为横向远距离突进

异常状态

异常状态	状态说明	状态表现
炎上	一定时间内体力徐徐减少，接触到对手可以扩散给对手	身体出现燃烧效果
毒	一定时间内体力徐徐减少	身体变成紫色
麻痹	一定时间内随时产生硬直	身体出现黄色麻痹标识
冻结	一定时间内无法行动，连打或者受到攻击可以解除状态	身体冻成蓝色
昏倒	一定时间内无法行动，连打或者受到攻击可以解除状态	头部冒星星
眠り	一定时间内无法行动，连打或者受到攻击可以解除状态	身体出现睡眠标识
石化	一定时间内无法行动，连打或者受到攻击可以解除状态	身体变成灰色石像
濡れ	一定时间内无法行动，连打或者受到攻击可以解除状态（此状态只发生在能力者身上）	身体有水滴落下
ネガティブ	一定时间内无法行动，连打或者受到攻击可以解除状态	身体出现消极标识
困惑	一定时间内无法行动，连打或者受到攻击可以解除状态	身体有问号的标识
とうがらし	一定时间内角色朝一个方向持续前进	身体变得赤红流汗
混乱	一定时间内十字键的输入指令全部相反	头部有紫色转圈圈的标识
真っ白	一定时间内画面变白，除了角色标签外什么都看不见	画面全部变白
埋まり	一定时间内角色被埋入地下无法移动和攻击	一半身体被埋入地下
オモチャ	一定时间内角色可以移动但不可以进行攻击，受到攻击可以解除状态	身体变成玩具
着ぐるみ	一定时间内角色可以移动但不可以进行攻击，SP徐徐减少，受到攻击可以解除状态	服装变更

其他战斗要素

船长分断状态

当玩家在进行角色交换的时候，如果被对手攻击受到伤害，则会进入船长分断状态。进入这个状态时，玩家虽然可以继续操作切换来的第二角色，但第一角色会在战场沉默，不能进行角色交换。沉默的角色在3DS下屏显示红色十字叉。玩家要接触战场上沉默的角色才可以解除该状态。

ワンピ－スヒ－ト

在SP全满并且体力槽为0时会进入ワンピ－スヒ－ト状态，这个状态下操作角色的体力会全回复且攻击力大幅上升，但是之后体力会徐徐下降直至最后一丝血，可以说是最后的逆转机会。

ビンゴガ－ド

BINGO防御。和普通防御比起来，BINGO防御不会损失体力，还能少许回复SP，可以说是完美防御。但防御时机比较难掌握，需要在受到伤害的瞬间按下防御键。

回避 &W 连击

在战场上按R+↓不仅可以回避对手的攻击动作，还可以立马切换另一名角色上来进行反击。和角色交换相比，回避攻击虽然要消耗0.5的SP，但可以躲掉对手的攻击避免进入船长分断状态。

W连击则是连续按R四次进行四次角色交换，利用角色交换第二角色出现瞬间会有一次攻击动作的特性进行连击，连贯下来的连击动作是弱攻击→弱攻击→强攻击→强攻击。

属下角色

本作包括可操作的角色和援护角色在内，一共有243名属下角色。属下角色可以用在配置海贼同盟的时候给操作角色配置上，每个属下角色都有不同的技能可以帮助操作角色。通过配属，可以把获得的属下角色分配到不同的班。战斗班、狙击班、料理班和音乐班分别对应提升角色普通攻击力、必杀攻击力、最大HP和援护攻击力。随着属下角色的等级提高，被分配到不同班所带来的能力加成也会提高，



每个班最高可以升级到10级，每级最高容纳10人。人员装不下的时候就赶快去升级桑尼号来扩张吧。攻略的最后会放上全属下角色的详细列表。

育成

每个可操作角色最高可以升至5级，每提升1级会增加一个携带属下角色的名额，最多可以携带6名属下，等同于携带6个技能。不仅角色可以育成，随着游戏的进行，商店也可以进行升级。而随着商店的等级越来越高，可以购买的道具和角色就会越来越多。

商店道具一览

道具名称	道具效果	道具价格	需要商店等级
パワ－アップドリンク	攻击力上升（时间短）	100ベリ－	初期
パワ－アップアンブル	攻击力上升大（时间短）	200ベリ－	ス－パ－ショップ
力の源	攻击力上升（时间长）	300ベリ－	グランドショップ
力の源・改	攻击力上升大（时间长）	600ベリ－	グランドショップ2
ガ－ドアップドリンク	防御力上升（时间短）	100ベリ－	初期
ガ－ドアップアンブル	防御力上升大（时间短）	200ベリ－	ス－パ－ショップ
守りの源	防御力上升（时间长）	300ベリ－	グランドショップ
守りの源・改	防御力上升大（时间长）	600ベリ－	グランドショップ2
スピ－ドアップドリンク	移动速度上升（时间短）	100ベリ－	初期
スピ－ドアップアンブル	移动速度上升大（时间短）	200ベリ－	ス－パ－ショップ
速さの源	移动速度上升（时间长）	300ベリ－	グランドショップ
速さの源・改	移动速度上升大（时间长）	600ベリ－	グランドショップ2
マルチアップドリンク	攻击力、防御力、移动速度上升（时间短）	500ベリ－	初期
マルチアップアングル	攻击力、防御力、移动速度上升大（时间短）	1000ベリ－	ス－パ－ショップ
万能の源	攻击力、防御力、移动速度上升（时间长）	1500ベリ－	グランドショップ2
万能の源・改	攻击力、防御力、移动速度上升大（时间长）	3000ベリ－	ス－パ－グランドショップX
テンションドリンク	SP徐徐回复（时间短）	1000ベリ－	ス－パ－ショップ
ハイテンションドリンク	SP徐徐回复（时间长）	2000ベリ－	グランドショップ2
気付け药	被KO后复活一次，HP回复少	2000ベリ－	初期
复活の秘药	被KO后复活一次，HP回复多	1海贼币	ス－パ－ショップ
肉	无敌状态（时间短）	5000ベリ－	ス－パ－ショップ
无敌の秘药	无敌状态（时间长）	10海贼币	ス－パ－ショップ
修行草	获得经验值上升（1.5倍）	3000ベリ－	ス－パ－ショップ
武者修行草	获得经验值上升（3倍）	5海贼币	ス－パ－グランドショップX

新世界制霸模式

游戏主要的剧情模式，全部一共七大章，每一个章节都是一个独立的岛屿，每个岛屿里面都有数量不等的小据点需要玩家来一个个攻占。岛屿制霸的途中会遇到敌对势力，碰触到敌对势力的角色则会与之战斗，战斗胜利后可以选择是否与之结成海贼同盟，如果结成海贼同盟，那该角色之前占领的据点会划入玩家范围之内，如果不与之结成海贼同盟，那该角色之前占领的据点全部消失，玩家还要一个一个来占领据为己有。除了单纯的岛屿制霸外，每个章节还有多条独有事件触发，事件的出现会根据玩家攻略的路线不同而有所变化。章节结束时有的事件没有收集到或者有的角色没有拿到也没有关系，之后还可以重复挑战。当然如果单纯为了角色收集可以直接刷最后一章。后文为大家介绍下每个章节的事件触发路线和可收集的角色供参考。

据点关卡类型一览

关卡类型	关卡要求	说明
サバイバルバトル	相手を全员K.O.しろ！	击败全部的对手
ベリ－バトル	相手を攻击してベリ－を夺え！	攻击对手，获得比对手更多的金钱
ポイントバトル	相手を全员K.O.してポイントを集めろ！	击败对手，比对手获得更多的胜利点数
VSバトル	？？？に胜利しろ！	击败指定对手
生き残りバトル	生き残れ！	在战斗中存活下来
ポイントバトル	10ポイントゲットしろ！	击败对手获得10个胜利点数
同盟战	？？？？&？？？？同盟に胜利しろ！	击败指定的海贼同盟
ア－トバトル	ジョ－ラを投げて船をぜんぶア－ト化しろ！	投掷乔拉使船全部艺术化（注意乔拉被杀船会恢复原形）
集めバトル	？？？を5つあつめろ！	收集一定数目的指定道具

部分关卡讲解

有的关卡获胜需要点数。点数靠击败对手来获得，击败一个对手可以获得2点，被击败一次自己会减少1点，对手也同理。靠获得贝利取胜的关卡只要攻击对手，对手就会掉落贝利，玩家只要操作角色玩命地吃贝利就可以了，角色下方的钱袋子说明当前获得的贝利数量多少。投掷乔拉使船艺术化的关卡中注意乔拉是会被攻击的，被击败的话船就会恢复原样，乔拉被扔到海里船一样会恢复原样，如果乔拉死了，只要在她出现的位置稍等一会就又会出来了。



第一章
目指せ！最强の海贼同盟

岛屿据点数量	17
可触发事件数量	12
章节目的	打倒全部对手，岛屿制霸
对手配置	ナミ、ウソップ、ブルック
途中参战对手	ロ–、ドフラミンゴ
可以收得的可操作角色	ナミ、ウソップ、ブルック、ロ–
可以收得的援护角色	メリ–号、ア–ロン
可以收得的属下角色	ベポ、シュシュ、プ–ドル、ゲンゾウ
可以触发的事件	□はじめてエリアを制圧した！ □はじめて宝箱をゲット！ □ブルックと同盟した！ □ウソップと同盟した！ □ナミ＆ウソップと同盟した！ □ロ–と同盟した！ □ロ–＆ナミと同盟した！ □ドフラミンゴに逃げられた… □ドフラミンゴに胜利！ □スト–リ–をクリア！ □すべてのエリアを制霸！ □すべてのイベントを见た！

全事件触发路线

1.はじめてエリアを制圧した！（首次制压一个据点）→はじめて宝箱をゲット！（首次在地图上打开一个宝箱）→ブルックと同盟した！（战胜布鲁克并与之结成海贼同盟）→ナミ＆ウソップと同盟した！→ロ–と同盟した！（战胜罗并与之结成海贼同盟）→ドフラミンゴに逃げられた…（与多佛拉明戈战斗失败）→スト–リ–をクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！

2.はじめてエリアを制圧した！（首次制压一个据点）→はじめて宝箱をゲット！（首次在地图上打开一个宝箱）→ウソップと同盟した！（战胜乌索普并与之结成海贼同盟）→ロ–＆ナミと同盟した！→ロ–と同盟した！（战胜罗并与之结成海贼同盟）→ドフラミンゴに胜利！（与多佛拉明戈的战斗获得胜利）→スト–リ–をクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！



第二章
三つ巴！一味最强决战！？

岛屿据点数量	47
可触发事件数量	17
章节目的	打倒全部对手，岛屿制霸
对手配置	ゾロ、サンジ、ロビン、チョッパ–
途中参战对手	ハンコック、スモ–カ–、たしぎ
可以收得的可操作角色	ハンコック、サンジ、チョッパ–、スモ–カ–、たしぎ、ゾロ、ロビン
可以收得的援护角色	ケイミ–&パッパグ、ボニ–
可以收得的属下角色	ゲダツ、マンジャロウ、ドリップ、クリ–ク、パ–ル、はっちゃん、ラフェランドラ、マ–ガレット、ゼフ、ジャンバ–ル、ドスン、プチ、キキョウ、ハモンド、チエス、Mr.9、シュラ、オ–ム、パティ、カルネ、ヤマ、フルボディ、ジャンゴ、Mr.7、ヒナ、ヨサク、ジョニ–
可以触发的事件	□ハンコックと同盟した！ □サンジ＆チョッパ–と同盟した！ □スモ–カ–＆たしぎと同盟した！ □ゾロ＆ロビンが同盟した！ □ゾロとロビンが同盟した！ □サンジとチョッパ–が同盟した！ □スモ–カ–とゾロが同盟した！ □ゾロとサンジが同盟した！ □ハンコックとサンジが同盟した！ □スモ–カ–＆ゾロに胜利！ □スモ–カ–＆たしぎに胜利 □ゾロ＆サンジに胜利 □ハンコックに胜利 □ハンコック&サンジに胜利！ □スト–リ–をクリア！ □すべてのエリアを制霸！ □すべてのイベントを见た！

全事件触发路线

1.ゾロとロビンが同盟した！（第二回合自动同盟）→サンジとチョッパ–が同盟した！（第二回合自动同盟）→ハンコックと同盟した！（战胜汉库克并与之结成海贼同盟）→スモ–カ–とゾロが同盟した！→スモ–カ–＆ゾロに胜利！（战胜索隆和斯摩格的海贼同盟）→ハンコックに胜利（与汉库克战斗取得胜利）→スト–リ–をクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！

2.ゾロとロビンが同盟した！（第二回合自动同盟）→サンジとチョッパ–が同盟した！（第二回合自动同盟）→スモ–カ–＆たしぎと同盟した！（战胜斯摩格&达斯琪并与之结成海贼同盟）→ハンコックとサンジが同盟した！→スモ–カ–＆たしぎに胜利（与斯摩格&达斯琪战斗取得胜利）→ハンコック&サンジに胜利！（战胜汉库克和山治的海贼同盟）→スト–リ–をクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！

3.ゾロとロビンが同盟した！（第二回合自动同盟）→サンジとチョッパ–が同盟した！（第二回合自动同盟）→ゾロとサンジが同盟した！（分别与汉库克和斯摩格&达斯奇战斗胜利并拒绝与他们结成海贼同盟）→ゾロ＆サンジに胜利（战胜索隆和山治的海贼同盟）→スト–リ–をクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！

第三章
モモの助をとりもどせ！

岛屿据点数量	38
可触发事件数量	17
章节目的	救出モモの助，岛屿制霸
对手配置	ディアマンテ、バルトロメオ、シ–ザ–、バ–ジエス
途中参战对手	フランキ–、锦えもん
可以收得的可操作角色	バルトロメオ、バ–ジエス、シ–ザ–、ディアマンテ、フランキ–、黄猿、锦えもん
可以收得的援护角色	キャベンディッシュ、モネ、ベラミ–、チンジャオ
可以收得的属下角色	スパンダイン、ルル、ヤリスギ、ボルチエ、ピクルス、シャチ、ワンゼ、ウ–シ–、カポ–ティ、トルコ、モチャ、デ–ジ–、モズ、サンダ–ソニア、パウリ–、ベラドンナ、アイスバ–グ、トム
可以触发的事件	□バルトロメオと同盟した！ □バ–ジエスと同盟した！ □黄猿&バ–ジエスに胜利！ □ディアマンテと锦えもんに胜利！ □黄猿に胜利！ □バ–ジエスが里切りった！ □モモの助を助けた！ □ドフラミンゴ&ディアマンテに胜利！ □フランキ–とバルトロメオと同盟した！ □バ–ジエスに胜利！ □シ–ザ–に胜利 □ディアマンテに胜利 □フランキ–&バルトロメオに胜利 □バルトロメオがモモの助を助けた！ □スト–リ–をクリア！ □すべてのエリアを制霸！ □すべてのイベントを见た！

全事件触发路线

1.バルトロメオと同盟した！（战胜巴托洛米奥并与之结成海贼同盟）→バ–ジエスと同盟した！（战胜巴杰斯并与之结成海贼同盟）→シ–ザ–に胜利（与凯撒战斗获得胜利）→ドフラミンゴ&ディアマンテに胜利！（战胜多佛拉明戈和迪亚曼蒂的海贼同盟）→モモの助を助けた！→フランキ–に胜利！（与弗兰奇战斗获得胜利）→バ–ジエスが里切りった！→黄猿&バ–ジエスに胜利！（战胜黄猿和巴杰斯的海贼同盟）→スト–リ–をクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！

2.不管巴托洛米奥直接去找巴杰斯→バ–ジエスに胜利！（与巴杰斯战斗获得胜利）→等待巴托洛米奥向凯撒进军→バルトロメオがモモの助を助けた！→ディアマンテに胜利（与迪亚曼蒂战斗获得胜利）→フランキ–&バルトロメオに胜利（战胜弗兰奇和巴托洛米奥的海贼同盟）→スト–リ–をクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！

3.打倒巴托洛米奥并不与他结成海贼同盟→打倒凯撒并不与他结成海贼同盟→ディアマンテと锦えもんに胜利！（战胜迪亚曼蒂和锦卫门的海贼同盟）→与弗兰奇战斗→黄猿に胜利！（与黄猿战斗获得胜利）→スト–リ–をクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！



第四章

エースを救い出せ!

项目	内容
岛屿据点数量	40
可触发事件数量	16
章节目的	在顶上决战生存下来，岛屿制霸
对手配置	シキ、赤犬、たしぎ、エース、バギー、白ひげ、ジンベエ、イワンコフ
途中参战对手	黑ひげ、ルーシー
可以收得的可操作角色	バギー、エース、ジンベエ、白ひげ、赤犬、シキ、黑ひげ、イワンコフ
可以收得的援护角色	パシフィスタ、ボンクレー、マルコ
可以收得的属下角色	イゾウ、ナミュール、アトモス、ホワイティベイ、コビー、カルマ、ヘルメッポ、イナズマ、フカボシ、リュウボシ、マンボシ、Tボーン、サッチ、クリエル、キングデュー、オトヒメ、ディカルバン兄弟、ブラメンコ、スクアード、スカーレット、インディゴ、フォッサ、ブランニュー
可以触发的事件	□バギーと同盟した! □ジンベエと同盟した! □白ひげに胜利! 同盟した! □イワンコフと同盟した! □たしぎと同盟した! □白ひげ＆エースと同盟した □赤犬に胜利した! □シキ＆黑ひげに胜利! □イワンコフとともに赤犬に胜利! □ルーシーとともにシキ＆黑ヒゲに胜利! □エースを助けた! ＆胜利! □白ひげがエースを助けた! □バギーに里切られた・・・ □ストーリーをクリア! □すべてのエリアを制霸! □すべてのイベントを见た!

全事件触发路线

1.获得宝箱钥匙→バギーと同盟した!（战胜巴基并与之结成海贼同盟）→エースを助けた!＆胜利!（接近艾斯并与之战斗获得胜利）→与赤犬战斗强制失败→ストーリーをクリア!→すべてのエリアを制霸!（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た!

2.不获得宝箱钥匙→バギーと同盟した!（战胜巴基并与之结成海贼同盟）→ジンベエと同盟した!（战胜甚平并与之结成海贼同盟）→白ひげに胜利! 同盟した!（战胜白胡子并与之结成海贼同盟）→バギーに里切られた・・・（没有钥匙的情况下）→赤犬に胜利した!（与赤犬战斗获得胜利）→シキ＆黑ひげに胜利!（战胜西奇和黑胡子的海贼同盟）→ストーリーをクリア!→すべてのエリアを制霸!（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た!

3.ジンベエと同盟した!（战胜甚平并与之结成海贼同盟）→イワンコフと同盟した!（战胜伊万科夫并与之结成海贼同盟）→たしぎと同盟した!→イワンコフとともに赤犬に胜利!（伊万科夫战胜赤犬）→白ひげ＆エースと同盟した→与西奇和黑胡子战斗强制失败→ルーシーとともにシキ＆黑ヒゲに胜利!（路西战胜西奇和黑胡子）→ストーリーをクリア!→すべてのエリアを制霸!（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た!



第五章

ドフラミンゴを击破しろ

项目	内容
岛屿据点数量	38
可触发事件数量	15
章节目的	打倒多佛拉明戈，岛屿制霸
对手配置	トレーボル、ロー、藤虎、ドフラミンゴ
途中参战对手	ミホーク、クロコダイル
可以收得的可操作角色	トレーボル、ロー、藤虎、ドフラミンゴ、ミホーク、クロコダイル
可以收得的援护角色	カリブー、ヴァイオレット、ホーキンス、カポネ、セニョールピンク
可以收得的属下角色	カマキリ、キウイ、シャルリア、ライオン、デュバル、スパンダム、マリーゴールド、スイートピー、コスモス、ラン、リンドウ、Mr.4、ミスメリークリスマス、イガラム、ミスファザーザーズデイ、クマドリ、デリンジャー、ミスダブルフィンガー、ビスタ、Mr.5、ミスバレンタイン、ジョーラ、バスティーユ
可以触发的事件	□ローと同盟した! □クロコダイルと同盟した! □ミホークと同盟した! □藤虎と同盟した! □ドフラミンゴとクロコダイルが同盟した! □トレーボルに胜利! □ディアマンテとミホークに胜利! □クロコダイルに胜利! □ローとともにドフラミンゴ＆藤虎に胜利! □ドフラミンゴ＆藤虎に胜利! □ドフラミンゴファミリーに胜利! □ローを助けた □ストーリーをクリア! □すべてのエリアを制霸! □すべてのイベントを见た!

全事件触发路线

1.トレーボルに胜利!（与托雷波尔战斗获得胜利）→ローと同盟した!（战胜罗并与之结成海贼同盟）→ディアマンテとミホークに胜利!（战胜迪亚曼蒂和米霍克的海贼同盟）→ローを助けた→クロコダイルに胜利!（与克罗克达尔战斗获得胜利）→ローとともにドフラミンゴ＆藤虎に胜利!（罗战胜多佛拉明戈和藤虎的海贼同盟）→ストーリーをクリア!→すべてのエリアを制霸!（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た!

2.トレーボルに胜利!（与托雷波尔战斗获得胜利）→战胜罗并不与他结成海贼同盟→ミホークと同盟した!（战胜米霍克并与之结成海贼同盟）→ドフラミンゴ＆藤虎に胜利!（战胜多佛拉明戈和藤虎的海贼同盟）→ストーリーをクリア!→すべてのエリアを制霸!（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た!

3.トレーボルに胜利!（与托雷波尔战斗获得胜利）→战胜罗并不与他结成海贼同盟→战胜米霍克并不与他结成海贼同盟→藤虎と同盟した!（战胜藤虎并与之结成海贼同盟）→ドフラミンゴファミリーに胜利!→ストーリーをクリア!→すべてのエリアを制霸!（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た!

4.トレーボルに胜利!（与托雷波尔战斗获得胜利）→战胜罗并不与他结成海贼同盟→クロコダイルと同盟した!（战胜克罗克达尔并与之结成海贼同盟）→打倒米霍克→ドフラミンゴ＆藤虎に胜利!（战胜多佛拉明戈和藤虎的海贼同盟）→ストーリーをクリア!→すべてのエリアを制霸!（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た!

最终章

新世界大决战!

项目	内容
岛屿据点数量	48
可触发事件数量	16
章节目的	在激战中生存下来，岛屿制霸
对手配置	シャンクス、ゼット
途中参战对手	エース、黑ひげ、レイリー、赤犬、ルーシー
可以收得的可操作角色	ゼット、ルーシー、シャンクス、レイリー、クザン
可以收得的援护角色	コアラ、ガープ、センゴク
可以收得的属下角色	ムッヒ、ラフィット、アイン、ビンズ、コーミル、シンドリー、オニグモ、スプラッシュ、ストロベリー、カイゼルヒゲ、バスコショット、ドクQ、ラバーン、ベックマン、ダダン、ドグラ、くれは、でぼん、ダルマ、ヒョウゾウ、ゼオ、カルー、ヒルドン、アブサロム、ロックスター、ラッキールウ、トンジット、ピサロ、つる
可以触发的事件	□クザンと同盟した! □エースと同盟した! □ルーシーと同盟した! □シャンクスに胜利! □ゼットに胜利! □ゼットと黄猿＆赤犬に胜利! □クザンとともに黄猿＆赤犬に胜利! □ルーシーと一绪に黄猿＆赤犬に胜利! □ゼットと黄猿に胜利! □ゼットとともに赤犬と黄猿に胜利! □黑ひげに胜利! □エースとルーシーに胜利! □シャンクス＆レイリーに胜利! □ストーリーをクリア! □すべてのエリアを制霸! □すべてのイベントを见た!

全事件触发路线

1.シャンクスに胜利!（与香克斯战斗获得胜利）→クザンと同盟した!（战胜库赞并与之结成海贼同盟）→クザンとともに黄猿＆赤犬に胜利!（库赞战胜黄猿和赤犬的海贼同盟）→ストーリーをクリア!→すべてのエリアを制霸!（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た!

2.シャンクスに胜利!（与香克斯战斗获得胜利）→クザンと同盟した!（战胜库赞并与之结成海贼同盟）→ゼットとともに赤犬と黄猿に胜利!（泽法战胜黄猿和赤犬的海贼同盟）→ストーリーをクリア!→すべてのエリアを制霸!（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た!

3.シャンクスに胜利!（与香克斯斗获得胜利）→クザンと同盟した!（战胜库赞并与之结成海贼同盟）→ルーシーと一绪に黄猿＆赤犬に胜利!（和路西一起战胜黄猿和赤犬的海贼同盟）→ストーリーをクリア!→すべてのエリアを制霸!（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た!

4.シャンクスに胜利!（与香

克斯战斗获得胜利）→クザンと同盟した！（战胜库赞并与之结成海贼同盟）→ゼットと黄猿に胜利！（战胜黄猿和泽法的海贼同盟）→ゼットとともに赤犬と黄猿に胜利！（泽法战胜黄猿和赤犬的海贼同盟）→ストーリーをクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！

5.ゼットに胜利！（与泽法战斗获得胜利）→ルーシーと同盟した！（战胜路西并与之结成海贼同盟）→エースと同盟した！（战胜艾斯并与之结成海贼同盟）→黒ひげに胜利！（与黑胡子战斗获得胜利）→シャンクス&レイリーに胜利！（战胜香克斯和雷利的海贼同盟）→ストーリーをクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！

6.ゼットに胜利！（与泽法战斗获得胜利）→黒ひげに胜利！（与黑胡子战斗获得胜利）→エースとルーシーに胜利！（战胜艾斯和路西的海贼同盟）→ストーリーをクリア！→すべてのエリアを制霸！（岛屿全部据点制霸）→すべてのイベントを见た！

エピローグ 海贼王におれはなる！！

岛屿据点数量	52
可触发事件数量	3
章节目的	打倒全部对手，岛屿制霸
对手配置	全部随机出现
途中参战对手	全部随机出现
可以收得的可操作角色	全部随机出现
可以收得的援护角色	しらほし、レベッカ
可以收得的属下角色	スピードジル、ドーベルマン、ハンニャバル、ハイキングベア、スノウバード、ゴリラ、ココロ、モモンガ、ヨコヅナ、ドルトン、スコッパー・キャバン、クロ、ヴェルゴ、スプラッタ、マシラ、コニス、レオ、ミス・マンデー、カバジ、ビリー、デン、リリー、コリブー、モージ、モーガン、アルビダ、ガイモン、ダルメシアン、犬つぺ、シャム、ポルシェーミ、Mr.1、ケリー、エリザベロー2世、ギン、リク王、くいな、ヤソップ、ヤマカジ、デッケン、タイガー、ネプチューン、クロッカス、コブラ、コング
可以触发的事件	□ストーリーをクリア！ □すべてのエリアを制霸！ □すべてのイベントを见た！

全操作角色介绍



本作有37名可操作角色，由于游戏内可以按Start调出菜单查看出招表，所以在下面内容中部分只提及名称的招式，其具体按法操作请参考出招表练习。

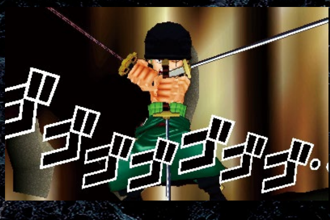
路飞（ルフィ）

作为主角，路飞的攻击只能用简单粗暴来形容，攻击方式简单不花哨换来的回报也是相当可观的，几个范围攻击相当实用，任何难度都能轻松应对。平时用YYXX的“ゴムパンチ”“JET铳”“JET铳乱打”“JETバズーカ”这套组合就能碾压一切了，在不防御的情况下可以打出593的伤害来。如果强敌出现可以消耗1SP进行武装色强化，强化后的XXYY不仅在最后一击上范围更大，无防御的情况下更是可以打出948的高伤害来。路飞还有一个比较讨巧的技能就是“UFO”，这个技能有滞空和在空中上升的特性，无论是逃避战斗消耗时间还是解救自己落入悬崖都十分好用。路飞的必杀技1在游戏后期显得比较鸡肋，而必杀技2范围大距离远伤害非常高，所以推荐大家还是多攒攒SP用必杀技2吧。究极奥义也是除了演出震撼以外都很一般。建议玩家围绕路飞的特性装一些打击攻击力上升的技能。

索隆（ゾロ）



索隆是一个上级者向角色，重攻击可以蓄力给玩家在角色操作上带来很多选择性。惯用基本套路可以选用”斩りつけ”“三十六烦恼凤”然后蓄力“极虎狩り”最后接“鬼斩”，不接“炼狱鬼斩”的原因是这个技能的蓄力要久一些，期间容易被攻击。索隆的“黑绳大龙卷”可以在远处悠闲地放，也算给自己开一层屏障。索隆可以消费1sp进入“苦难上等”状态，这个状态下索隆的攻击力上升防御力下降，虽然感觉提升也不算很大，但角色的攻击间隙有所缩短。索隆的防御反击技能“登楼流”说实话个人觉得不太实用，因为这种乱斗游戏对手都是贴着玩家来攻击的，而这个技能的攻击判定与自己隔了一个身位，这样恰恰打不到攻击你的对手。必杀技2“六道之辻”要比必杀技1好用。究极奥义非常猛，可以达到逆转的境地！建议玩家围绕索隆的特性装一些斩击攻击力上升的技能。



娜美（ナミ）



娜美控制起来还是挺有策略性的，主体思想就是干扰+上状态。起手无论怎么样先找机会出↓+Y的“サンダー=チャージ”，给武器上带电状态，这样角色的每一次攻击都会有几率给对手附加麻痹效果。↓+X的“ミルキーボール”也可以经常使用来停止对手的动作，在远处的话还可以再按一下X来吹飞泡沫球。主要攻击手段可以用“振りおるし”“なぎ拂い”“タクト回转”“突风ソード”，对手如果太强的话那只能放风筝了，无论是↑+Y还是跳起来Y的雷云陷阱都非常好用，如果放置的位置好，说不定对手会连中三次。建议玩家围绕娜美的特性装一些雷攻击力上升的技能。

山治（サンジ）



刚上手可能觉得山治的整体感觉有些发飘不太爽快，其实只要了解了每个技能的特性就会发现其实很好用。山治的部分攻击是带有炎属性的，基本套路就是YYXX。↓+Y的攻击发生速度很快，也就是说防御对手攻击之后可以立马进行反击。山治可以在空中跳跃三次，空中每攻击一次后只要在落地前按跳跃取消，就可以再次发动空中攻击。↓+X的料理是随机效果，与其发动这招，不如保留SP做更有用的事情。山治的两个必杀技还有究极奥义都十分好用。建议玩家围绕山治的特性装一些炎攻击力上升和打击攻击力上升的技能。



乌索普（ウソップ）



知道什么是神么？用过乌索普你就知道什么是神了。乌索普的技能可以说一个废的也没有！很多难点关卡对于乌索普来说都是轻松应对。站在远处简单地连按Y就能杀敌于千里之外。如果被对手接近了连按X就可以把对手推远，然后继续无耻地YYYY吧。还有一种玩法就是一边跑一边跳起来按X扔地刺地狱，一边跑一边扔十分欢乐。如果被接近，↓+Y放置竹林也是个不错的选择，伤害也十分可观。面对斜上方的对手那就必须要用“火鸟星”，虽然“火鸟星”可以蓄力但是效果一样，没任何区别。长按X后乌索普的武器可以食用道具，然后攻击的时候还会给对手附加各种异常状态。乌索普的两个必杀技都十分好用，推荐多多利用。建议玩家围绕乌索普的特性装一些爆炸攻击力上升的技能。

布鲁克（ブルック）



布鲁克有很多控制技能，在前期也是名很不错的剧情通关角色。首先要使用↓+X给自己加状态，状态没了就立刻补上。进入演奏状态后，进行攻击就会给自己增加音符，音符满了以后自己的攻击力和防御力也会跟着提高。↑+Y的演奏可以随机给对手附加负面状态，平时YYXX依然好用，无论是在空中还是平地上的“鼻歌三丁”都是很不错的技能，可以多多利用。必杀技1附带冰冻效果，之后可以接自己的连击。而究极奥义感觉有点华而不实。建议玩家围绕布鲁克的特性装一些斩击攻击力上升的技能。

乔巴（チョッパ-）



乔巴的特点其实不太明显，有一个优势就是↓+Y可以潜地，长按会在地下移动一段距离，掌握好的话可以一直在地下进行攻击然后跑路。推荐一套连击为YYX↑+XX，伤害十分可观。乔巴的必杀技2伤害也是挺高的，究极奥义最后用一用也十分爽快！建议玩家围绕乔巴的特性装一些打击攻击力上升的技能。

罗（ロ-）



十分好用且强力的角色，出手快变化多。攻击主要围绕着他的能力room来展开，但是room的展开时间是有限制的，玩家还要多注意他的room槽。开启room后罗的的攻击范围会扩大到整个room展开的区域。在room展开的情况下，只要范围内有可抓取的道具，就算不靠近直接按A也可以抓过来，利用这一特点，他可以多多利用武器和道具，而且很适合那些收集物品的关卡。必杀技2十分好用。建议玩家围绕罗的特性装一些斩击攻击力上升的技能。

罗宾（ロビン）



罗宾可以在远处攻击，这需要玩家熟悉角色的技能距离。罗宾的↑+X就是设置一个陷阱，↓+X是设置一个诱饵，诱饵被攻击自身并不会受到伤害。将这个诱饵放在一个安全隐蔽的地方，如果操作的角色遇到危险，只要按一下↓+X就可以立马回到诱饵处。罗宾很多攻击都是范围攻击，十分适合乱战，究极奥义也十分好用。建议玩家围绕罗宾的特性装一些打击攻击力上升的技能。

多佛拉明戈（ドフラミンゴ）



很灵活的角色，但是有些攻击的距离不是很好掌握。↓+Y可以多多利用，范围不错且发生快。↑+X可以蓄力，蓄力后的攻击范围扩大。长按↓+X的期间，可以用十字键控制光球移动。空中长按Y可以悬停，然后可以配合十字键向八方向攻击。究极奥义十分给力，可以扰乱战场。建议玩家围绕多佛拉明戈的特性装一些打击攻击力上升的技能。

弗兰奇（フランキ-）



弗兰奇整体来说更像路飞和索隆的结合版。YYXX比较好用，并且弗兰奇的重攻击是可以蓄力的，伤害会高出来很多。↑+X的导弹发射长按可以调整角度，如果不调整的话会走最高抛物线发射。↓+Y的乳头灯十分有趣，可以给对手造成致盲的效果。跳起来的Y火球有几率给对手造成炎属性伤害。弗兰奇的两个必杀技伤害都是正常水平，究极奥义也十分一般。建议玩家围绕弗兰奇的特性装一些打击攻击力上升的技能。

迪亚曼蒂（ディアマンテ）



迪亚曼蒂的攻击间隙略大，基本以↓+X起手，先顶住对手然后连续XX给对手造成伤害，整体来说没什么大特点。↓+Y可以使自己变得轻薄来回避对手的攻击，但是自己动起来就没办法回避了。必杀技和究极奥义十分一般。建议玩家围绕迪亚曼蒂的特性装一些斩击攻击力上升的技能。

凯撒（シーザー）



用好很强力的角色，可以主要围绕↓+X的斯麦利进行战斗。斯麦利给对手附加毒效果之后，凯撒的XX可以引爆斯麦利然后紧跟着给个瓦斯激光。凯撒空中的X也十分好用，算好时机空中小跳然后蓄力长按X，落地后直接放出满蓄力的攻击，无论伤害和效果都很令人舒畅。凯撒的究极奥义也很厉害，危急时刻不要吝啬直接用。建议玩家围绕凯撒的特性装一些爆炸攻击力上升的技能。

托雷波尔（トレーボル）



托雷波尔是个十分强力的角色，作为对手恶心，自己操作好了一样可以令对手也很头疼。YYXX不必多说，这里说说他的↓+X，就是制造一个防御墙，这个墙不仅可以防御对手的攻击，还能把对手困住，为自己制造攻击机会。这个墙遇到火还会产生爆炸效果，所以在有墙的情况下也推荐多用扔火产生爆炸。他的究极奥义伤害不错，最后时刻可以用一下。建议玩家围绕托雷波尔的特性装一些打击攻击力上升的技能。

锦卫门（锦えもん）



攻击速度发生快，而且有的招式会召唤桃之助出来协助攻击，部分攻击带有火焰效果。基本连招可以用YYXX蓄力X，↓+X的“火走”蓄力后可以延长火焰的移动范围。空中Y可以召唤桃之助出来，如果中招会被桃子连续攻击。必杀技1可以给对手造成SP持续下降的状态。究极奥义没什么值得用的。建议玩家围绕锦卫门的特性装一些炎攻击力上升和斩击攻击力上升的技能。

黄猿



同样是狠角色，攻击虽然不如赤犬的猛烈，但是比赤犬灵活。普通的YYXX就可以给对手造成不错的伤害，而陆地的YYYYY和跳起来的YYYYY这两招都是比较好用并且安全性很高的技能。↓+X也是个很逆天的保命移动技能，↑+X可以往空中移动三次，↓+Y近距离可以给对手致盲。究极奥义用处不如两个必杀技来得实用。建议玩家围绕黄猿的特性装一些打击攻击力上升的技能。

巴托洛米奥（バルトロメオ）



一个十分有意思的角色。YYXX可以连贯起来，站在角落一直←/→+X飞屏障也是可以的，不过要注意他的攻击间隙较大。↓+X会在自己身前展开一个屏障，这个屏障对于一些大范围和高伤害的攻击是无法防御的，而且也只能反弹一些简单的攻击，但值得注意的是，屏障展开的时候再按一下Y就可以把这个屏障飞出去攻击对手，能攻能防，这样正好弥补了←/→+X攻击间隙大的缺点。必杀技1非常实用，必杀技2用处则不是很大。究极奥义的伤害其实也就是路飞必杀技1的水平，但是范围够大。建议玩家围绕巴托洛米奥的特性装一些打击攻击力上升的技能。

藤虎



藤虎的起手速度略慢不过威力还可以，YYXX的一套下来可以打未防御对手800+伤害。↓+Y后↑+Y是个出手比较快的连技，可以多多使用。空中↑+X可以利用反重力引一块石头上来给自己做落脚点，石头上升时带攻击判定，并且在空中攻击的时候，落脚点是一直存在的，只有不做任何动作的情况下才会消失。必杀技都还算可以，究极奥义在乱战的时候，陨石会自动瞄准对手。建议玩家围绕藤虎的特性装一些斩击攻击力上升的技能。

赤犬



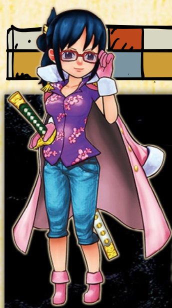
非常暴力的一个角色，每一招伤害都很高，普通的YYXX可以在对手没有防御的情况下打出840多的伤害，而且出招速度和连贯性都特别好。还有类似于乔巴那种隐蔽性很好的↓+Y钻地攻击。↑+X连按的话会慢慢扩大，直到向前方散开飞出岩石。空中的Y可以调整空中下落方向。赤犬的究极奥义实用度不如两个必杀技来的好。建议玩家围绕赤犬的特性装一些打击攻击力上升和炎攻击攻击力上升的技能。

斯摩格（スモーカー）



斯摩格的攻击整体来说还是比较偏软，不过有一招↓+X的移动安全性还是挺好的。YYXX的最后一下X不是很好连，容易打空。↓+Y制造白烟可以给对手致盲。↑+X可以蓄力，但是普通版攻击起手快比较好用，而且↑+X对地面的对手攻击不会造成倒地，所以很快又可以在空中使用↓+X进行连击。↓+X可以轻微控制方向。空中Y攻击时可以控制方向攻击三次。他的必杀技和究极奥义都很一般。建议玩家围绕斯摩格的特性装一些海楼石攻击力上升和打击攻击力上升的技能。

达斯奇（たしぎ）



非常灵活轻巧的一个角色，并且防御反击的技能比较多，YYXX可以轻松连上，↓+Y的“剃”这个移动个人觉得是达斯奇的灵魂技能了，不仅可以快速接近对手还可以快速与对手拉开距离，到达目标地点的同时可以根据自身的情况选择攻击还是防御。正面面对对手的时候可以快速用“剃”移动到对手背后进行攻击，灵活运用“剃”和防御反击是这个角色的要点。必杀技1也是防御反击类型的，必杀技2伤害很可观，而究极奥义会打乱自己的攻击节奏还是不要用为好。建议玩家围绕达斯奇的特性装一些斩击攻击力上升的技能。

汉库克（ハンコック）



好用到根本停不下来的角色，攻击发生速度非常快，技能之间的衔接也非常好，并且有↓+X这种除了个别几个角色之外都可以石化的技能。除了YYXX的惯用套路外，↓+Y然后XX也是很不错的选择，还有↑+X之后的XX都是很不错的连击，只要连上的话伤害随随便便都可以上600。两个必杀技都十分厉害，究极奥义也可以达到逆转的效果。建议玩家围绕汉库克的特性装一些打击攻击力上升的技能。

库赞（クザン）



库赞不仅强还好用，大部分攻击都带冻结效果，很多时候起手可以考虑↓+Y，把对手冻住然后怎么打都可以。↑+Y然后空中Y也是一套很不错的连击，YYX之后就不用再接一次X了，骑自行车这个技能还是挺危险的。跳起来的Y发生快而且能调整发射方向，可以好好利用。↑+X可以快速连按三次出现三个冰柱，是很好用的技能，冰柱不仅范围大攻击高还能给自己制造屏障。↓+X长按不放制造的大冰块可以按十字键←/→调整发生距离。两个必杀技和究极奥义没什么好解释的，只能用强来形容。建议玩家围绕库赞的特性装一些斩击攻击力上升、冰攻击力上升和打击攻击力上升的技能。

甚平（ジンベエ）



甚平的每一招攻击力都很高，普通的YYXX能给没有防御的对手造成800+的伤害，↑+X长按可以产生水波纹攻击到周围的对手，↓+X可以制造出一条水鱼来连续突进攻击前面的对手，攻击发生慢，不过伤害和距离还是可以的，没被人追击的时候可以在远处慢慢放鱼。两个必杀技还算好用，而一对一的情况下究极奥义只会打乱自己的节奏。建议玩家围绕甚平的特性装一些打击攻击力上升的技能。

米霍克（ミホーク）



米霍克的大刀挥起来速度快范围大攻击还高，缺点就是打法变数少，基本上YYXX就够用，但感觉还是不如路飞来得暴力。↓+Y只能防御反击一些飞行道具，不可以对应直接攻击。跳起来的Y攻击普通情况下是跳起来往地面跳斩一次，如果期间按了十字键，角色会向前移动一段距离，是个不错的从远处发起攻击的手段。必杀技1是防御反击类型的。究极奥义实用度很一般，很难达成逆转。建议玩家围绕米霍克的特性装一些斩击攻击力上升的技能。

巴基（バギー）



巴基的移动速度应该仅次于乌索普了。攻击速度也是挺快的，YYXX一套下来可以达到6、700伤害。巴基的↓+X变成小车之后应该是个亮点！一边移动一边冲撞，攻击安全性大大上升不说，小车状态的重攻击伤害也是可以接受的，但注意用完一次重攻击就会恢复原形。↑+X之后上半身在空中，此时再按一次B，可以将下半身也吸上来。↑+Y可以自己给自己提供一枚巴基弹用于投掷。两个必杀技都挺好用，究极奥义实用性不高。建议玩家围绕巴基的特性装一些斩击攻击力上升和爆炸攻击力上升的技能。

克洛克达尔（クロコダイル）



老牌七武海克洛克达尔的技能配置还是很不错的，攻击发生速度快，技能之间衔接非常好，不过惯用的YYXX和库赞一样，一对一的时候不要考虑接最后一个X了，基本上是会打空的，乱斗倒还可以用来攻击下远处的对手。↓+X效果出来了之后就可以按十字键进行移动了，X和↑+X可以交替使用来赖对手，↑+X长按的话可以自己控制攻击距离。该角色的必杀技1虽然攻击不高但是会给对手造成埋入地下的效果。究极奥义也还算好用。建议玩家围绕克洛克达尔的特性装一些打击攻击力上升的技能。

白胡子（白ひげ）



白胡子的攻击判定刚开始使用可能会有点拿不准，总感觉刀头和角色自身之间的位置没有攻击判定一样，需要多多习惯。然后就是白胡子的灵魂技能↓+X了，这个技能可以给白胡子附加无硬直的状态，让他疯狂地发动进攻。虽说防御力会下降，不过游戏途中喂他吃一个防御力上升的道具问题就解决了。两个必杀技能都是大杀器，究极奥义也一样强力。建议玩家围绕白胡子的特性装一些斩击攻击力上升和打击攻击力上升的技能。

艾斯（エース）



艾斯是很好上手的角色，普通的YYY、XXX和YYXX都是不错的连击手段。平时移动可以靠↓+X来进行，这个滑铲带攻击判定而且移动距离也不错，连贯性也好，只要攻击到对手就可以接XX或者YY。艾斯近距离的↑YY掌握好了可以连续给对手造成三次伤害，↓+X的“炎上纲”可以当作保护自己的一个屏障，但遇到远距离攻击的话就没什么用了。↑+X可以蓄力，蓄力后范围会加大。艾斯的两个必杀技和究极奥义攻击都很高。建议玩家围绕艾斯的特性装一些打击攻击力上升和炎攻击力上升的技能。



路西（ルーシー）



路西的攻击速度很快，技能衔接也很不错，但是有的技能范围可能刚开始操作时不太好掌握。YYXX伤害挺不错，但是要注意YY一共可以攻击6下，别还没攻击完就急着XX了。↓+Y的跳跃需要掌握好他的跳跃距离。近距离↑+Y把对手挑空后可以快速↓+Y再攻击一次对手。一对一的时候↑+X把对手打浮空后可以看好时机↓+X，当然人多的乱斗就不用这么精细操作了。路西的两个必杀技和究极奥义都十分给力，建议玩家围绕路西的特性装一些打击攻击力上升的技能。



香克斯（シャンクス）



香克斯用起来虽然很爽快，范围也很大，但是攻击伤害没有想象的高。↓+Y连按的霸气攻击伤害倒是可以达到390多，而且是四周攻击没有死角，可以多多利用。他的移动灵活，硬直小，基本一套连击之后可以立马脱离。两个必杀技都很好用，而究极奥义一次攻击后对手就会Down，所以无法给与更多伤害，实用性不高。建议玩家围绕香克斯的特性装一些斩击攻击力上升的技能。

伊万科夫（イワンコフ）



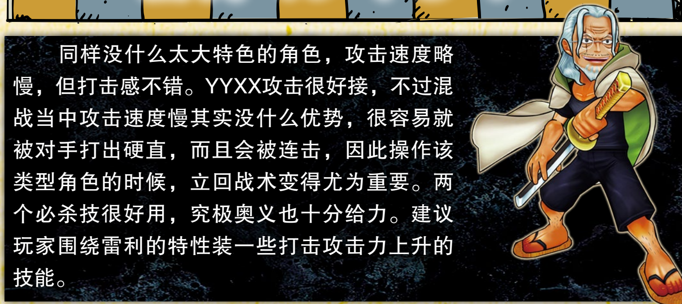
伊万科夫的攻击发生速度也很快，YYXX的连击记住一定要连打，不然会损失很多伤害。↓+Y可以给对手造成致盲，←/→+X的转脑袋攻击在攻击途中可以通过跳跃改变攻击轨迹。↓+X可以给自己注射荷尔蒙，注射之后角色脸会变大，移动速度会下降，但此时攻击范围也会扩大。两个必杀技都挺好用，究极奥义也十分适合乱战。建议玩家围绕伊万科夫的特性装一些打击攻击力上升的技能。

黑胡子（黑ひげ）



双能力的黑胡子移动迟缓，但是别的都十分厉害，远近都能打，普通YYYYY都能给出290的伤害，YY之后不要贪手枪连射还能接XX，不然就接不到最后一下X的震了。↓+Y可以把对手吸过来抓住，然后再给一套XYY也是不错的连击。↓+X会展开暗水，再按一下X会释放并且攻击在范围内的所有对手。他的两个必杀技都十分厉害，究极奥义更是非常强，建议玩家围绕黑胡子的特性装一些打击攻击力上升的技能。

雷利（レイリー）



同样没什么太大特色的角色，攻击速度略慢，但打击感不错。YYXX攻击很好接，不过混战当中攻击速度慢其实没什么优势，很容易就被对手打出硬直，而且会被连击，因此操作该类型角色的时候，立回战术变得尤为重要。两个必杀技很好用，究极奥义也十分给力。建议玩家围绕雷利的特性装一些打击攻击力上升的技能。

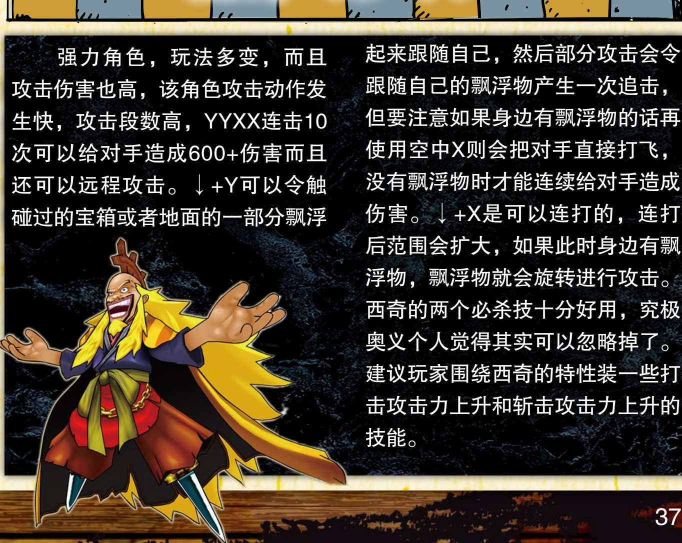
巴杰斯（バージェス）



该角色移动迟缓，整体没什么特色但是攻击力尚可，总体来看是个不过不失很普通的角色。普通的YYXX攻击也还可以。近距离接触对手后↑+X可以把对手抓到空中，然后可以再接X在空中给对手再来一次旋转攻击。两个必杀技都很好用，而究极奥义和香克斯同样有攻击之间间隔大的问题。建议玩家围绕巴杰斯的特性装一些打击攻击力上升的技能。

西奇（シキ）

强力角色，玩法多变，而且攻击伤害也高，该角色攻击动作发生快，攻击段数高，YYXX连击10次可以给对手造成600+伤害而且还可以远程攻击。↓+Y可以令触碰过的宝箱或者地面的一部分飘浮起来跟随自己，然后部分攻击会令跟随自己的飘浮物产生一次追击，但要注意如果身边有飘浮物的话再使用空中X则会把对手直接打飞，没有飘浮物时才能连续给对手造成伤害。↓+X是可以连打的，连打后范围会扩大，如果此时身边有飘浮物，飘浮物就会旋转进行攻击。西奇的两个必杀技十分好用，究极奥义个人觉得其实可以忽略掉了。建议玩家围绕西奇的特性装一些打击攻击力上升和斩击攻击力上升的技能。



泽法（ゼット）



普通状态下攻击就很强的角色，使用他的YYXX时，注意YY的时候别让他发射炮才可以接上后面XX，不然把对手打Down就接不了。该角色的↓+X也是十分无赖的一个技能，如果找到一个角落就可以站在那里一直蓄力↓+X了。必杀技1可以让该角色进入黑腕状态，黑腕状态下的泽法不仅移动速度上升，YYYYY攻击强度也十分惊人，全部命中可以打出800+的伤害，而且还可以配合XX来使用。而他的究极奥义感觉就十分一般了。建议玩家围绕泽法的特性装一些打击攻击力上升的技能。

萨博（サボ）



入手方法：在游戏标题界面长按L+R不放，然后顺序输入BX←→AY↑↓。

萨博的攻击每一下很有力道感，技能衔接也很不错，YYXX伤害挺高，↓+Y的跳跃需要掌握好距离，XX的攻击范围和粘性不错可以灵活运用，↓+X之后可以接XX持续攻击，总的来说和路西的操作还是有点区别的。萨博两个必杀技和究极奥义都十分给力。建议玩家围绕萨博的特性装一些打击攻击力上升和炎攻击力上升的技能。



全角色一览

角色名字	角色种类	技能名	技能效果	角色最高等级	获得方法
ルフィ	可操作角色	攻击力アップ	通常攻击力+3%	5	初期
オニグモ	属下	攻击力アップ	通常攻击力+3%	4	最终章
ダルメシアン	属下	攻击力アップ	通常攻击力+3%	4	エピローグ
シャリングル	属下	攻击力アップ	通常攻击力+3%	3	ショップ
サッチ	属下	攻击力アップ	通常攻击力+3%	3	第四章
スカーレット	属下	攻击力アップ	通常攻击力+3%	2	第四章
ドレーク	援护角色	攻击力アップ	通常攻击力+3%	4	ショップ
アーロン	援护角色	攻击力アップ	通常攻击力+3%	3	第一章
大トラ	属下	攻击力アップ	通常攻击力+3%	2	ショップ
リク王	属下	攻击力超アップ	通常攻击力+10%&体力徐徐减少	2	エピローグ
战桃丸	属下	攻击力超アップ	通常攻击力+10%&体力徐徐减少	4	ショップ
ガープ	援护角色	打击力アップ	打击攻击力+3%	5	最终章
フルボディ	属下	打击力アップ	打击攻击力+3%	2	第二章
ミス・マンデー	属下	打击力アップ	打击攻击力+3%	2	エピローグ
ラクヨウ	属下	打击力アップ	打击攻击力+3%	3	ショップ
キングデュー	属下	打击力アップ	打击攻击力+3%	3	第四章
バージェス	援护角色	打击力アップ	打击攻击力+3%	4	第三章
コリブー	属下	打击力アップ	打击攻击力+3%	2	エピローグ
クロオビ	属下	打击力アップ	打击攻击力+3%	2	ショップ
ボン・クレー	援护角色	打击力アップ	打击攻击力+3%	3	第四章
エリザベロー2世	属下	打击力超アップ	打击攻击力+10%&斩击防御力-30%	3	エピローグ
ジャブラ	属下	打击力超アップ	打击攻击力+10%&斩击防御力-30%	3	ショップ
ゾロ	可操作角色	斩击力アップ	斩击攻击力+3%	5	第二章
キャベンディッシュ	属下	斩击力アップ	斩击攻击力+3%	4	第三章
ユキムラ	属下	斩击力アップ	斩击攻击力+3%	3	ショップ
Tボーン	属下	斩击力アップ	斩击攻击力+3%	2	第四章
ミホーク	可操作角色	斩击力アップ	斩击攻击力+3%	5	第五章
カバジ	属下	斩击力アップ	斩击攻击力+3%	2	エピローグ
ビスタ	属下	斩击力アップ	斩击攻击力+3%	4	第五章
キラー	援护角色	斩击力アップ	斩击攻击力+3%	4	ショップ
くいな	属下	斩击力アップ	斩击攻击力+3%	2	エピローグ
Mr.1	属下	斩击力超アップ	斩击攻击力+10%&爆发防御力-50%	4	エピローグ
リューマ	属下	斩击力超アップ	斩击攻击力+10%&爆发防御力-50%	4	ショップ
グラディウス	援护角色	爆发力アップ	爆发攻击力+3%	3	ショップ
ジョーラ	属下	爆发力アップ	爆发攻击力+3%	3	第五章
パシフィスタ	援护角色	爆发力アップ	爆发攻击力+3%	3	第四章
リンドウ	属下	爆发力アップ	爆发攻击力+3%	2	第五章
クリエル	属下	爆发力アップ	爆发攻击力+3%	3	第四章
ランバ	属下	爆发力アップ	爆发攻击力+3%	3	エピローグ
ベックマン	属下	爆发力アップ	爆发攻击力+3%	4	最终章
ゼット	属下	爆发力アップ	爆发攻击力+3%	5	最终章
ベルメール	属下	爆发力アップ	爆发攻击力+3%	3	ショップ
Mr.5	属下	爆发力超アップ	爆发攻击力+10%&打击防御力-30%	2	第五章
ローラ	属下	爆发力超アップ	爆发攻击力+10%&打击防御力-30%	3	ショップ
サンジ	可操作角色	炎攻击力アップ	炎攻击力+5%	5	第二章
ベビー5	援护角色	炎攻击力アップ	炎攻击力+5%	3	ショップ
ヤマカジ	属下	炎攻击力アップ	炎攻击力+5%	4	エピローグ
ハンニャバル	属下	炎攻击力アップ	炎攻击力+5%	3	エピローグ
犬つペ	属下	炎攻击力アップ	炎攻击力+5%	2	エピローグ
フォッサ	属下	炎攻击力アップ	炎攻击力+5%	3	第四章
カポネ	援护角色	炎攻击力アップ	炎攻击力+5%	4	第五章
シュラ	属下	炎攻击力アップ	炎攻击力+5%	3	第二章
カマキリ	属下	炎攻击力アップ	炎攻击力+5%	2	第五章
ナミ	可操作角色	雷攻击力アップ	雷攻击力+5%	5	第一章
キキョウ	属下	雷攻击力アップ	雷攻击力+5%	2	第二章
ラン	属下	雷攻击力アップ	雷攻击力+5%	2	第五章
スピード・ジル	属下	雷攻击力アップ	雷攻击力+5%	3	エピローグ
マクガイ	属下	雷攻击力アップ	雷攻击力+5%	3	ショップ
イナズマ	属下	雷攻击力アップ	雷攻击力+5%	4	第四章
ビリー	属下	雷攻击力アップ	雷攻击力+5%	2	エピローグ
マウンブルテン	属下	雷攻击力アップ	雷攻击力+5%	2	ショップ
クロマーリモ	属下	雷攻击力アップ	雷攻击力+5%	2	ショップ
モネ	援护角色	冰攻击力アップ	冰攻击力+5%	3	第三章
茶ひげ	属下	冰攻击力アップ	冰攻击力+5%	2	ショップ
ブルーファン	属下	冰攻击力アップ	冰攻击力+5%	2	ショップ
シンドリー	属下	冰攻击力アップ	冰攻击力+5%	2	最终章
ホワイティベイ	属下	冰攻击力アップ	冰攻击力+5%	3	第四章
カルマ	属下	冰攻击力アップ	冰攻击力+5%	3	第四章
スノウバード	属下	冰攻击力アップ	冰攻击力+5%	2	エピローグ
ラバーン	属下	冰攻击力アップ	冰攻击力+5%	2	最终章
エレファントホンマグロ	属下	冰攻击力アップ	冰攻击力+5%	2	ショップ
ストロベリー	属下	海楼石攻击力アップ	海楼石攻击力+5%	4	最终章
バスティーユ	属下	海楼石攻击力アップ	海楼石攻击力+5%	3	第五章
モーガン	属下	海楼石攻击力アップ	海楼石攻击力+5%	2	エピローグ
スパンダイン	属下	海楼石攻击力アップ	海楼石攻击力+5%	2	第三章
ネロ	属下	海楼石攻击力アップ	海楼石攻击力+5%	2	ショップ
ケイミー&パッパグ	援护角色	海楼石攻击力アップ	海楼石攻击力+5%	2	第二章
デン	属下	海楼石攻击力アップ	海楼石攻击力+5%	2	エピローグ
デッケン	属下	海楼石攻击力アップ	海楼石攻击力+5%	3	エピローグ
ロズワード	属下	海楼石攻击力アップ	海楼石攻击力+5%	2	ショップ
ルッチ	属下	必杀攻击力アップ	必杀技1和2的攻击力+5%	5	ショップ
ラフィット	属下	必杀攻击力アップ	必杀技1和2的攻击力+5%	3	最终章
ルーシー	可操作角色	必杀攻击力アップ	必杀技1和2的攻击力+5%	5	最终章
スコッパーギャバン	属下	必杀攻击力アップ	必杀技1和2的攻击力+5%	4	エピローグ
ゼオ	属下	必杀攻击力アップ	必杀技1和2的攻击力+5%	3	最终章
コブラ	属下	必杀攻击力アップ	必杀技1和2的攻击力+5%	2	エピローグ
ヨサク	属下	必杀攻击力アップ	必杀技1和2的攻击力+5%	2	第二章
ミス・ゴールデンウィーク	属下	必杀攻击力アップ	必杀技1和2的攻击力+5%	2	ショップ
タイガー	属下	すてみ	必杀技1和2的攻击力+10%&伤害反动20%	4	エピローグ
コーザ	属下	すてみ	必杀技1和2的攻击力+10%&伤害反动20%	3	ショップ
ベポ	属下	ガード崩し	对防御耐久的攻击力+15%	3	第一章
ヘルメッポ	属下	ガード崩し	对防御耐久的攻击力+15%	2	第四章

角色名字	角色种类	技能名	技能效果	角色最高等级	获得方法
ヤリスギ	属下	ガ-ド崩し	对防御耐久的攻击力+15%	3	第三章
シュウ	属下	ガ-ド崩し	对防御耐久的攻击力+15%	3	ショップ
デボン	属下	ガ-ド崩し	对防御耐久的攻击力+15%	3	最终章
コアラ	援护角色	ガ-ド崩し	对防御耐久的攻击力+15%	3	最终章
レイリ-	可操作角色	ガ-ド崩し	对防御耐久的攻击力+15%	5	最终章
ダダン	属下	ガ-ド崩し	对防御耐久的攻击力+15%	2	最终章
ライオン	属下	ガ-ド崩し	对防御耐久的攻击力+15%	2	第五章
マッハバイス	援护角色	ごり押し	对防御中的对手伤害+10%	3	ショップ
サ-キ-ス	属下	ごり押し	对防御中的对手伤害+10%	2	ショップ
ミス・バレンタイン	属下	ごり押し	对防御中的对手伤害+10%	2	第五章
アルビダ	属下	ごり押し	对防御中的对手伤害+10%	2	エピローグ
白ひげ	可操作角色	ごり押し	对防御中的对手伤害+10%	5	第四章
ピサロ	属下	ごり押し	对防御中的对手伤害+10%	3	最终章
ピクルス	属下	ごり押し	对防御中的对手伤害+10%	2	第三章
クロ	属下	ごり押し	对防御中的对手伤害+10%	2	エピローグ
ロ-	可操作角色	不意打ち	从背后攻击对手攻击力+10%	5	第一章
オ-ガ-	属下	不意打ち	从背后攻击对手攻击力+10%	3	ショップ
ボビ-	属下	最强コンビ	W攻击力&合体必杀技攻击力+10%	3	ショップ
ケリ-	属下	最强コンビ	W攻击力&合体必杀技攻击力+10%	3	エピローグ
スプラッシュ	属下	最强コンビ	W攻击力&合体必杀技攻击力+10%	2	最终章
スプラッタ	属下	最强コンビ	W攻击力&合体必杀技攻击力+10%	2	エピローグ
キウイ	属下	最强コンビ	W攻击力&合体必杀技攻击力+10%	2	第五章
モズ	属下	最强コンビ	W攻击力&合体必杀技攻击力+10%	2	第三章
プチ	属下	最强コンビ	W攻击力&合体必杀技攻击力+10%	2	第二章
シャム	属下	最强コンビ	W攻击力&合体必杀技攻击力+10%	2	エピローグ
たしぎ	可操作角色	援护角色攻击力UP	援护攻击力+10%	3	第二章
スパンダム	属下	援护角色攻击力UP	援护攻击力+10%	2	第五章
モ-ジ	属下	援护角色攻击力UP	援护攻击力+10%	2	エピローグ
ペロ-ナ	属下	援护角色攻击力UP	援护攻击力+10%	3	ショップ
ホグバック	属下	援护角色攻击力UP	援护攻击力+10%	2	ショップ
オ-ム	属下	援护角色攻击力UP	援护攻击力+10%	3	第二章
ビビ	属下	援护角色攻击力UP	援护攻击力+10%	3	サウザンドアリ-ナ编
ビッグ・マム	援护角色	援护角色攻击力UP	援护攻击力+10%	5	ショップ
ウ-シ-	属下	スタ-トダッシュ	一定时间内，攻击力、防御力、移动速度上升小	3	第三章
ガン・フォ-ル	属下	スタ-トダッシュ	一定时间内，攻击力、防御力、移动速度上升小	4	ショップ
デュバル	属下	调子乗り	KO对手后一定时间内，攻击力、防御力、移动速度上升小	2	第五章
フォクシ-	属下	调子乗り	KO对手后一定时间内，攻击力、防御力、移动速度上升小	3	ショップ
カルガラ	属下	起死回生	体力20%以下攻击力、防御力、移动速度上升大	4	ショップ
コング	属下	起死回生	体力20%以下攻击力、防御力、移动速度上升大	5	エピローグ
レベッカ	援护角色	やる気チャ-ジ	干劲上升速度提高50%	3	エピローグ
コビ-	属下	やる気チャ-ジ	干劲上升速度提高50%	2	第四章
ヨ-キ	属下	やる気チャ-ジ	干劲上升速度提高50%	3	ショップ
オトヒメ	属下	やる気チャ-ジ	干劲上升速度提高50%	2	第四章
フランキ-	可操作角色	防御力アップ	通常防御力上升5%	5	第三章
ジャンバ-ル	属下	防御力アップ	通常防御力上升5%	3	第二章
カイゼルヒゲ	属下	防御力アップ	通常防御力上升5%	4	最终章
スイ-トビ-	属下	防御力アップ	通常防御力上升5%	2	第五章
イルストン	属下	防御力アップ	通常防御力上升5%	3	ショップ

角色名字	角色种类	技能名	技能效果	角色最高等级	获得方法
フランキ-将军	属下	防御力超アップ	通常防御力上升10%&必杀技防御力-10%	5	ショップ
ヨコヅナ	属下	防御力超アップ	通常防御力上升10%&必杀技防御力-10%	2	エピローグ
モリア	援护角色	打击防御力アップ	打击防御力上升5%	4	ショップ
フラメンコ	属下	打击防御力アップ	打击防御力上升5%	3	第四章
ブレンハイム	属下	打击防御力アップ	打击防御力上升5%	3	ショップ
アトモス	属下	打击防御力アップ	打击防御力上升5%	3	第四章
ウル-ジ	援护角色	打击防御力アップ	打击防御力上升5%	4	ショップ
パ-ル	属下	打击防御力アップ	打击防御力上升5%	2	第二章
ブル-ノ	属下	打击防御力超アップ	打击防御力上升10%&斩击防御力-5%	3	ショップ
ドルトン	属下	打击防御力超アップ	打击防御力上升10%&斩击防御力-5%	3	エピローグ
ド-ベルマソ	属下	斩击防御力アップ	斩击防御力上升5%	4	エピローグ
クロコダイル	可操作角色	斩击防御力アップ	斩击防御力上升5%	5	第五章
ジゴロウ	属下	斩击防御力アップ	斩击防御力上升5%	2	ショップ
ド-マ	属下	斩击防御力アップ	斩击防御力上升5%	3	ショップ
ヤマ	属下	斩击防御力アップ	斩击防御力上升5%	2	第二章
ゲンゾウ	属下	斩击防御力アップ	斩击防御力上升5%	2	第一章
モモンガ	属下	斩击防御力超アップ	斩击防御力上升10%&爆发防御力-5%	4	エピローグ
ジョズ	属下	斩击防御力超アップ	斩击防御力上升10%&爆发防御力-5%	4	ショップ
ベリ-グッド	属下	爆发防御力アップ	爆发防御力上升5%	3	ショップ
ゴリラ	属下	爆发防御力アップ	爆发防御力上升5%	3	エピローグ
ハルタ	属下	爆发防御力アップ	爆发防御力上升5%	3	ショップ
シャンクス	可操作角色	爆发防御力アップ	爆发防御力上升5%	5	最终章
タマゴ男爵	援护角色	爆发防御力アップ	爆发防御力上升5%	4	ショップ
ポルチェ	属下	爆发防御力アップ	爆发防御力上升5%	2	第三章
ネプチュ-ン	属下	爆发防御力超アップ	爆发防御力上升10%&打击防御力-5%	3	エピローグ
白くま	属下	爆发防御力超アップ	爆发防御力上升10%&打击防御力-5%	2	ショップ
シャチ	属下	炎防御力アップ	炎防御力上升7%	3	第三章
赤犬	可操作角色	炎防御力アップ	炎防御力上升7%	5	最终章
Mr.9	属下	炎防御力アップ	炎防御力上升7%	2	第二章
マルコ	援护角色	炎防御力アップ	炎防御力上升7%	5	第四章
ドリップ	属下	炎防御力アップ	炎防御力上升7%	2	第二章
ドグラ	属下	炎防御力アップ	炎防御力上升7%	2	最终章
コスモス	属下	雷防御力アップ	雷防御力上升7%	2	第五章
アブサロム	属下	雷防御力アップ	雷防御力上升7%	2	最终章
スクア-ド	属下	雷防御力アップ	雷防御力上升7%	3	第四章
エネル	援护角色	雷防御力アップ	雷防御力上升7%	4	ショップ
トルコ	属下	雷防御力アップ	雷防御力上升7%	2	第三章
オ-ズ	援护角色	雷防御力アップ	雷防御力上升7%	5	ショップ
ペンギン	属下	冰防御力アップ	冰防御力上升7%	3	ショップ
サディちゃん	属下	冰防御力アップ	冰防御力上升7%	3	ショップ
ペコムズ	援护角色	冰防御力アップ	冰防御力上升7%	4	ショップ
マンジャロウ	属下	冰防御力アップ	冰防御力上升7%	2	第二章
ルル	属下	冰防御力アップ	冰防御力上升7%	3	第三章
ハイキングベア	属下	冰防御力アップ	冰防御力上升7%	2	エピローグ
ジンベエ	可操作角色	海楼石防御力アップ	海楼石防御力上升7%	5	第四章
しらほし	援护角色	海楼石防御力アップ	海楼石防御力上升7%	2	エピローグ
リュウボシ	属下	海楼石防御力アップ	海楼石防御力上升7%	3	第四章
はっちゃん	属下	海楼石防御力アップ	海楼石防御力上升7%	3	第二章
ドスン	属下	海楼石防御力アップ	海楼石防御力上升7%	3	第二章
ハモンド	属下	海楼石防御力アップ	海楼石防御力上升7%	4	第二章
ラオ・G	援护角色	ガ-ド强化小	防御耐久值上升10%	3	ショップ
バルトロメオ	可操作角色	ガ-ド强化小	防御耐久值上升10%	4	第三章
フクロウ	属下	ガ-ド强化小	防御耐久值上升10%	3	ショップ
フカボシ	属下	ガ-ド强化小	防御耐久值上升10%	3	第四章
ガイモン	属下	ガ-ド强化小	防御耐久值上升10%	2	エピローグ
クマシ-	属下	ガ-ド强化小	防御耐久值上升10%	2	ショップ
バ-ソロミュ-・くま	援护角色	ガ-ド强化大	防御耐久值上升15%&HP-10%	5	ショップ
ヴェルゴ	属下	ガ-ド强化大	防御耐久值上升15%&HP-10%	4	エピローグ
ヒナ	属下	オ-トガ-ド	20%的机率自动防御	3	第二章
クマドリ	属下	オ-トガ-ド	20%的机率自动防御	3	第五章
バスカビル	属下	オ-トガ-ド	20%的机率自动防御	3	ショップ
Mr.4	属下	オ-トガ-ド	20%的机率自动防御	2	第五章
イゾウ	属下	オ-トガ-ド	20%的机率自动防御	3	第四章
ディアマンテ	可操作角色	ビンゴマスタ-	bingo防御判定时间延长	4	第三章
ヴァイオレット	援护角色	ビンゴマスタ-	bingo防御判定时间延长	3	第五章
サトリ	属下	ビンゴマスタ-	bingo防御判定时间延长	3	ショップ
チャカ	属下	ビンゴマスタ-	bingo防御判定时间延长	3	ショップ
セニョ-ルピンク	援护角色	着水上手	落入水中伤害-10%	3	第五章

角色名字	角色种类	技能名	技能效果	角色最高等级	获得方法
ディカルバン兄弟	属下	着水上手	落入水中伤害-10%	3	第四章
チュウ	属下	着水上手	落入水中伤害-10%	2	ショップ
ココロ	属下	着水上手	落入水中伤害-10%	2	エピローグ
カポーティ	属下	着水上手	落入水中伤害-10%	2	第三章
クリケット	属下	着水上手	落入水中伤害-10%	3	ショップ
バッファロー	援护角色	落下惯れ	落入深渊伤害-10%	3	ショップ
锦えもん	可操作角色	落下惯れ	落入深渊伤害-10%	4	第三章
Mr.7	属下	落下惯れ	落入深渊伤害-10%	2	第二章
ミス・ファーザーズデー	属下	落下惯れ	落入深渊伤害-10%	2	第五章
シキ	可操作角色	落下惯れ	落入深渊伤害-10%	5	第四章
トンジット	属下	落下惯れ	落入深渊伤害-10%	2	最终章
カリファ	属下	炎上耐性	炎上状态无效率+50%	3	ショップ
エース	可操作角色	炎上耐性	炎上状态无效率+50%	5	第四章
ナミュール	属下	炎上耐性	炎上状态无效率+50%	3	第四章
シーザー	可操作角色	毒耐性	毒状态无效率+50%	4	第三章
マゼラン	援护角色	毒耐性	毒状态无效率+50%	5	ショップ
ヒョウゾウ	属下	毒耐性	毒状态无效率+50%	3	最终章
センゴク	援护角色	麻痹耐性	麻痹状态无效率+50%	5	最终章
コミール	属下	麻痹耐性	麻痹状态无效率+50%	4	最终章
ブランニュー	属下	麻痹耐性	麻痹状态无效率+50%	3	第四章
アブー	属下	混乱耐性	混乱状态无效率+50%	4	ショップ
イガラム	属下	混乱耐性	混乱状态无效率+50%	2	第五章
ショウジョウ	属下	混乱耐性	混乱状态无效率+50%	2	ショップ
ハンコック	可操作角色	石化耐性	石化状态无效率+50%	5	第二章
サンダーソニア	属下	石化耐性	石化状态无效率+50%	3	第三章
マリーゴールド	属下	石化耐性	石化状态无效率+50%	3	第五章
チンジャオ	援护角色	冻结耐性	冰冻状态无效率+50%	4	第三章
クザン	可操作角色	冻结耐性	冰冻状态无效率+50%	5	最终章
チエス	属下	冻结耐性	冰冻状态无效率+50%	2	第二章
ジャンゴ	属下	眠り耐性	睡眠状态无效率+50%	5	第一章
ゲダツ	属下	眠り耐性	睡眠状态无效率+50%	2	第二章
ブルック	可操作角色	眠り耐性	睡眠状态无效率+50%	3	第二章
ドフラミンゴ	可操作角色	拘束耐性	拘束状态无效率+50%	5	第五章
ビンズ	属下	拘束耐性	拘束状态无效率+50%	3	最终章
パウリー	属下	拘束耐性	拘束状态无效率+50%	3	第三章
ワンゼ	属下	とうがらし耐性	とうがらし状态无效率+50%	2	第三章
リリー	属下	とうがらし耐性	とうがらし状态无效率+50%	2	エピローグ
カルネ	属下	とうがらし耐性	とうがらし状态无效率+50%	2	第二章
ウソップ	可操作角色	ネガティブ耐性	ネガティブ状态无效率+50%	5	第一章
マンボシ	属下	ネガティブ耐性	ネガティブ状态无效率+50%	3	第四章
トム	属下	ネガティブ耐性	ネガティブ状态无效率+50%	2	第三章
デージー	属下	困惑耐性	困惑状态无效率+50%	2	第三章
バスコ・ショット	属下	困惑耐性	困惑状态无效率+50%	3	最终章
黄猿	可操作角色	真っ白耐性	真っ白状态无效率+50%	5	第三章
藤虎	可操作角色	真っ白耐性	真っ白状态无效率+50%	5	第五章
ジョニー	属下	真っ白耐性	真っ白状态无效率+50%	2	第二章
チョッパー	可操作角色	埋まり耐性	埋まり状态无效率+50%	5	第二章
ミス・メリークリスマス	属下	埋まり耐性	埋まり状态无效率+50%	2	第五章
ダルマ	属下	埋まり耐性	埋まり状态无效率+50%	3	最终章
ロックスター	属下	昏倒耐性	昏倒状态无效率+50%	4	最终章
クリーク	属下	昏倒耐性	昏倒状态无效率+50%	2	第二章
クロッカス	属下	ワクチン	状态异常无效率+20%&防御耐久-25%	3	エピローグ
くれは	属下	ワクチン	状态异常无效率+20%&防御耐久-25%	4	最终章
ヒルルク	属下	ワクチン	状态异常无效率+20%&防御耐久-25%	3	ショップ
ブルゴリ	属下	ダウン复归速度	从倒下到站起来的时间缩短	3	ショップ
ザンバイ	属下	ダウン复归速度	从倒下到站起来的时间缩短	2	ショップ
ギン	属下	ダウン复归速度	从倒下到站起来的时间缩短	2	エピローグ
メリー号	援护角色	HPアップ	HP+5%	5	第一章
スモーカー	可操作角色	HPアップ	HP+5%	4	第二章
コニス	属下	HPアップ	HP+5%	2	エピローグ
モチャ	属下	HPアップ	HP+5%	2	第三章
ゼフ	属下	HPアップ	HP+5%	4	第二章
ブードル	属下	HPアップ	HP+5%	2	第一章
ラッキー・ルウ	属下	まんぷく	HP+10%&食用食物道具回复量-25%	4	最终章
ボニー	援护角色	まんぷく	HP+10%&食用食物道具回复量-25%	4	第二章
ドミノ	属下	SP消费ダウン	SP消费量-5%	2	ショップ
マーガレット	属下	SP消费ダウン	SP消费量-5%	2	第二章
ペラドンナ	属下	SP消费ダウン	SP消费量-5%	2	第三章
ヤソップ	属下	SP消费ダウン	SP消费量-5%	4	エピローグ
ドクQ	属下	SP消费ダウン	SP消费量-5%	3	最终章
イワンコフ	可操作角色	SP消费ダウン	SP消费量-5%	5	第四章
ホーキンス	援护角色	SP消费ダウン	SP消费量-5%	4	第五章
シャルリア	属下	SP消费ダウン	SP消费量-5%	2	第五章
パティ	属下	SP消费ダウン	SP消费量-5%	2	第二章
アイン	属下	节约上手	SP消费量-25%&必杀技攻击力-25%	3	最终章
アイスバーグ	属下	节约上手	SP消费量-25%&必杀技攻击力-25%	2	第三章
デリンジャー	属下	攻击时SPアップ	攻击时SP回复量+25%	3	第五章
ベラミー	援护角色	攻击时SPアップ	攻击时SP回复量+25%	3	第三章
ミス・ダブルフィンガー	属下	攻击时SPアップ	攻击时SP回复量+25%	3	第五章
ポルシェーミ	属下	攻击时SPアップ	攻击时SP回复量+25%	2	エピローグ
トレーボル	可操作角色	吸收	受到伤害时SP回复量+25%	4	第五章
ヒルドン	属下	吸收	受到伤害时SP回复量+25%	2	最终章
カリブー	援护角色	吸收	受到伤害时SP回复量+25%	4	第五章
ムッヒ	属下	吸收	受到伤害时SP回复量+25%	3	最终章
サルデス	属下	いきなりSP+0.5	战斗开始时SP+0.5	3	ショップ
アイサ	属下	いきなりSP+0.5	战斗开始时SP+0.5	2	ショップ
レオ	属下	いきなりSP+1	战斗开始时SP+1&SP回复量-25%	2	エピローグ
ヘラクレスン	属下	いきなりSP+1	战斗开始时SP+1&SP回复量-25%	3	ショップ
バギー	可操作角色	大储け	战斗结束报酬金额+20%	3	第四章
デマロ	属下	大储け	战斗结束报酬金额+20%	2	ショップ
シャッキー	属下	大储け	战斗结束报酬金额+20%	2	ショップ
チャルロス	属下	大储け	战斗结束报酬金额+20%	2	ショップ
ヒグマ	属下	大储け	战斗结束报酬金额+20%	2	ショップ
ブルージャム	属下	大储け	战斗结束报酬金额+20%	3	ショップ
つる	属下	学习	获得经验值+20%	4	最终章
ニョン婆	属下	学习	获得经验值+20%	2	ショップ
ネリネ	属下	学习	获得经验值+20%	2	ショップ
インディゴ	属下	学习	获得经验值+20%	2	第四章
ノーランド	属下	学习	获得经验值+20%	3	ショップ
オルビア	属下	学习	获得经验值+20%	3	ショップ
ロビン	可操作角色	オートキャッチ	20%的概率自动捡起物品	5	第二章
アフェランドラ	属下	オートキャッチ	20%的概率自动捡起物品	2	第二章
Mr.3	属下	オートキャッチ	20%的概率自动捡起物品	3	ショップ
黑ひげ	可操作角色	オートキャッチ	20%的概率自动捡起物品	5	第四章
ショコラ	属下	オートキャッチ	20%的概率自动捡起物品	2	ショップ
ハンバーグ	属下	オートキャッチ	20%的概率自动捡起物品	2	ショップ
シュシュ	属下	オートキャッチ	20%的概率自动捡起物品	2	第一章
ワポル	属下	悪食	吃变质的食物也可以回复HP	3	ショップ
カク	属下	月步	可以进行三段跳跃	4	ショップ
ペル	属下	アクロバット	空中连续攻击次数+1	4	ショップ
雷兵队	援护角色	俊足	移动速度+10%	3	ショップ
カルー	属下	俊足	移动速度+10%	2	最终章
マシラ	属下	引き寄せ	抓取距离上升	2	エピローグ
ワイパー	属下	空中ステップ	空中可以使用ステップ	3	ショップ
シリュウ	属下	ブレイク必杀LV1	必杀技破防并提升伤害	3	ショップ
ゴールド・ロジャー	援护角色	ブレイク必杀LV2	必杀技破防并进一步提升伤害	5	ショップ





文 格兰霍特团长 美编 咕噜

动作冒险	喧哗番长6 魂与血			
A·AVG	喧哗番长6～ソウル&ブラッド～			
	Spike Chunsoft	2015年1月15日	日版	1人
	6458日元	对应扩张右滑杆	推荐玩家年龄：15岁以上	

本作是"《喧哗番长》系列"首次登陆任系主机的作品，同样也是系列正统续作，这次玩家扮演的主人公要在超级不良高校——九鬼岛高校过上三年的高中生活。除了保留系列原有的喧哗、乱斗、超气合技以及种类丰富的迷你游戏外，本作更是将游戏的叙事方式改成了漫画的形式，无论玩家是观看剧情还是打斗，都有一种看漫画的感觉。

系统详解

基本菜单一览

名称	说明
ステータス	查看自身状态
アイテム	查看或使用身上携带的道具
俺メモ账	查看游戏中收集的校章、传说等
电话	给小弟打电话让其助阵
Hi-mo	查看邮件
オプション	更改游戏设置

自己房间、据点菜单一览

名称	说明
着替え	更换已有的服装或发型等（仅限自己房间内使用）
技装备	更换已取得的技能和超气合技等
持ち物	查看或更换已获得的道具和武器等
俺メモ账	查看游戏中收集的校章、传说等
游戏	玩据点中的各种小游戏（仅限据点中才能使用）
リフォーム	查看据点中拥有的物件以及其效果（仅限据点中才能使用）
ステータス	查看自身的状态
オプション	更改游戏设置
セーブ	保存记录
终わる	返回游戏标题画面



男气值（シブシャバ度）

本作男气值会以玩家体力槽上方的骷髅头来表示，玩家的男气值越高，骷髅的颜色会越红，到达最高时会变成金色。男气值会影响到NPC对玩家的态度，男气值高的情况下，其他学生看到玩家会自动敬礼，已被夺取得校章的学生看到玩家战斗也只会选择离开等等。男气值低的话，一旦遇到其他学生就会被其挑衅，或者直接被学生无理由围攻，警察和老师也会追捕玩家等等，维持一定的男气值是正常游戏的基本原则。以下是提升或降低男气值的主要方法。



提升的方法

1.与学生打架时先使用热视线模式开始并在热视线模式中获胜。
2.使用道具"番长の哲学"回复。
3.在九鬼岛神社中捐钱选择提升男气值（シブシャバ度）。

降低的方法

1.不使用热视线模式直接攻击学生、路人NPC。
2.使用热视线模式袭击其他的路人NPC，并拾取NPC逃走时掉落的金钱或道具。
3.跑步的时候撞到障碍物。
4.使用刀子、棒球棍等武器攻击别人。
5.在战斗中逃跑、或在战斗中失败。
6.被警察和教师逮捕。

热视线模式

热视线也是该系列的经典系统了，当玩家与其他学生相遇时，按R键可释放热视线，对手接受挑战的话会同样以热视线回应。成功进入热视线模式后玩家需要根据画面上的提示来按下指定的方向键，连续数次后诺是成功，玩家可以根据画面上出现的提示来选择一项加成效果，例如攻击力上升，守备力上升，将对手直接打晕或让对手立刻掉落金钱和道具等等，对接下来的战斗非常有利。如果在热视线模式中落败，对手同样也会选择一项加成效果进入战斗。另外，先使用热视线模式再战胜对手才会掉落校章，直接攻击的话是不会掉落的，使用热视线模式胜利才能增加男气值，相反失败则会降低。



喧哗语句（タン语）

在热视线模式中使用的句子被称为喧哗语句，玩家可以在"俺メモ账"里的"タン语"中查看，游戏中一共有130条喧哗语句，当玩家在游戏中的各种建筑物上看到发光点时，发动热视线对准发光点就可以获得新的喧哗语句。算是游戏中工程浩大的收集项目，喜欢的朋友可以多收集看看。

超气合技

超气合技在本作也被保留下来。当玩家打倒特定的对手就能习得超气合技，习得后在菜单的"技装备"——"特殊技"中选择并更换，根据超气合技的不同，效果也会有千差万别，使用超气合技时需要消耗体力槽下方的气合槽，气合槽可以通过蹲下、使用道具或被攻击回复。以下是所有超气合技的效果和获得角色。

技能编号	技能名称	消耗气合槽	技能威力	需打倒的敌人名称	技能效果
1	贯通ストレ-ト	500	4.0	初期持有	对正面直线上敌人释放强力一击
2	龙卷アッパ-	600	4.0	宇崎总司	对直线上的敌人进行旋转攻击
3	挟击龙	1600	5.0	片桐龙治	释放一个气功弹，具有自动追尾攻击的效果，威力较大且无法防御
4	爆裂アイアンクロ-	800	4.5	富坚耕一郎	抓住正面敌方单体按倒在地，无法防御且威力较大
5	铁炮玉	1100	4.5	相泽弘志	使用小刀刺杀正前方支线上的一名敌人，威力大但会降低男气值
6	猛烈タックル	1000	4.5	中山アンディ浩太	使用头槌撞击正前方直线上的敌人，距离较长威力大
7	空手の极み	1150	4.0	前田铁	连续攻击正面扇形区域的敌人，威力大但攻击有效距离较短
8	雷云	900	5.0	松冈雷太	召唤雷电攻击自身一定范围内的敌人
9	风神之舞	1300	4.0	风间二郎	连续旋转攻击自身周围一定范围内的敌人，附带吹飞效果
10	极道の书	1150	4.5	中谷茂	对倒地的一名敌人进行连续追加攻击，攻击力非常大但能只在对手倒地时使用
11	连续头突き	1200	5.0	石桥荣亮	抓住正前方一名敌人进行连续的头槌攻击，威力较大
12	100万ボルト	1200	4.5	黑川道三	使用电棍攻击正前方扇形范围的敌人，威力较大但会降低男气值
13	真空飞び膝蹴り	850	4.5	金居康文	使用飞踢攻击正前方直线上的敌人，威力一般但有效距离很长
14	寸劲	1750	5.0	千石雄飞	使用技法破坏正前方单个敌人的内脏，距离短动作慢但伤害高
15	モンキ-ハリケ-ン	1300	4.5	难波藤丸	快速飞升到上空并降下攻击正前方一定范围的敌人，动作快但距离短，威力也一般
16	合体密着乙女	1400	5.0	城之内一郎	猥琐正前方单体的敌人，无法防御且威力很大，速度也较快
17	监狱	1700	4.5	神崎莲	对自身周围一定范围内的敌人进行铁链攻击，消耗气合较高威力也一般，但无法防御
18	连续真空飞び膝蹴り	1200	4.5	金居高生	真空飞び膝蹴り的强化版，连续飞踢三次，可攻击距离超长，中途可修改方向
19	マネキンコレクション	500	2.0	长谷川大辉	停止周围一定范围内敌人的行动，被停止的敌人在一定时间被攻击也不会倒地，可以连续追击
20	阿修罗切り	1600	4.5	稻叶翔太	使用小刀连续攻击正面直线上的敌人，距离较长，但会降低男气值
21	ス-パ-ヒップドロップ	1500	4.5	熊井力	快速飞跃并落下攻击正前方一定范围的敌人，对倒地的敌人也有效
22	暗之咆哮	1700	5.0	二阶堂崇明	蓄气后攻击自身周围一定范围内的敌人，动作较慢但伤害高
23	强制取り立て	1000	4.0	犬饲刚志	攻击正面小范围内的敌人，被击中会强制掉落金钱，拾取的话男气值会降低
24	クロスデビル	2000	5.0	御堂辰哉	对自身十字方向的敌人释放针刺攻击，威力较大消耗气槽也很高

支线任务

本作的支线任务相比前几作大大减少，除了迷你游戏相关的支线任务外，其他的支线任务会以红色的标识出现。大部分支线任务都有学期时间限制，能够完成的话尽量在第一时间内完成，部分关系到校章的收集以及传说的获得。一年级一学期的工业科相关支线任务推荐等通关后再来完成，难度相对要简单很多。



自由任务（フリ-ミッション）

在九鬼岛神社、七福通り和七福マイロ-ド三个区域靠近指定位置的NPC对话就能接受自由任务，自由任务的内容通常比较简单，一般就是跑一定距离，拾取该区域内掉落的物品，又或者是打倒指定的NPC即可。完成会奖励给玩家一些物品，自由任务出现的内容完全随机，且不会在地图上标识NPC的位置，必须靠近出现“话しかける”后与其对话才能够接受，接受中途离开该区域就会自动消失。相比较其他任务，奖励非常一般，有兴趣的玩家可以多试试，注意一定要靠近出现“话しかける”再按A键与其对话，没有出现的话按A键会直接将目标揪起来，这样做可是会降低玩家的男气值的。

支线任务名称	触发事件	触发地点	完成要点	奖励
工业科の门番	一年级一学期结束前	九鬼岛高校里门工业科门前	游戏一开始就可以触发该支线任务，对手是工业科1-K组的村山诚二和望月骏河两人，对于初期的玩家来说他们的能力简直高得离谱，推荐二周目或者一年级一学期结束前（必须在触发网球大赛前）再来挑战，否则以玩家初期的能力死几次都扑不过，胜利后可获得一个传说奖励，同时也会掉落两人的校章，不过这两人的校章在以后也有机会获得	喧哗魂×5/番长の哲学/20000元
プ-ルの门番	一年级暑假	九鬼岛高校里门游泳池旁	对手是2-C组的八代智晴和2-D组的德永英士，两人的实力很弱，不过玩家会同时和他们2人开战，建议用超气合技快速干掉一个再解决另一个。胜利后可以限时进入游泳池，部分学生只会在游泳池出现	喧哗魂×2/番长の哲学/10000元
テニス对决	一年级暑假	九鬼岛高校中庭网球场	打倒初期最弱的对手后可以得到コインチョコ，完成该任务后可以在中庭选择对手进行网球对决，每打赢一名角色都可以得到物品奖励和对应的校章	-
钓り	一年级暑假开始后	华ヶ崎海岸的码头位置	触发后可以得到基础钓具おんぼろ竿、リ-ル和ルア-，之后任意时间都可以到该地点钓鱼，根据玩家使用的鱼饵和钓鱼的位置钓到的鱼也会有区别，属于收集类的迷你游戏	-
スポ-ツよりケンカ	一年级二学期	九鬼岛高校里面体育馆内	触发后会与3名二年级学生小池大梦、冢本富士男以及越智孝久战斗，三人的能力很低，推荐等级在30以上再挑战，多利用范围气合技，完成后还可以额外获得一个传说称号	喧哗魂×2/番长の哲学/20000元
工业科の鬼	一年级三学期	九鬼岛高校里门工业科敷地内	进入一年级三学期后直接在里门到达工业科敷地内，剧情后需要打倒赤羽鬼一和青谷雅鬼两名学生，这两人都是2-K组的，难度和普通科不是一个级别，回复道具一定要准备好，一旦被围攻立刻使用超气合技突围。优先集中火力打倒一个降低危险，胜利后不但可以获得奖励同时也能获得一个传说“鬼退治を成し遂げた汉”	喧哗魂×2/番长の哲学/20000元
バレ-ボ-ル对决	二年级暑假开始	九鬼岛高校里面体育馆内	进入体育馆后触发剧情，玩排球的迷你游戏，注意要携带小弟才能挑战，每打赢一组选手之后可以获得一个传说并得到道具、校章等奖励	-
サ-フィンを始めよう	二年级暑假开始	华ヶ崎海岸的海の家	进入华ヶ崎海岸的海の家触发迷你游戏，在冲浪时做各种动作来得分，最后根据冲浪得分情况来获得评价，达成条件可以获得部分传说	-

快适グッズ

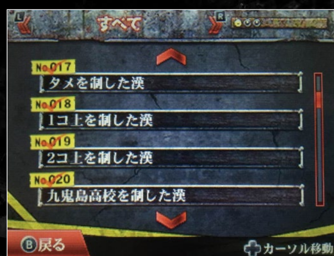
当玩家开启自己的据点后，可以将街道上的各种物件搬进自己的据点内，根据物件的不同会提供不同的快适度，快适度会增加玩家在线对战时小队的基本能力。物件的贵重度越高，提升的能力越大。注意据点内可以容纳的物件数量有限，还会受到据点总容积的影响，一些比较大的物件例如桌子、床等需要的空间会更多。在搬取物件时要注意，一次只能搬一个物件，搬动过程中不要按A键将物件放下，否则物件会被破坏掉，搬动的过程中也无法奔跑，收集过程很耗时间。

对战模式（ランキングバトル）

在一年级暑假时开启的系统，在线状态下才能开启，玩家可以在九鬼岛神社左上角的揭示板中选择进入，开启后搜索其他玩家组成5人一队的形式开始混战，战斗会自动进行，胜负由双方的能力决定，胜利的一方不但可以获得各种巧克力奖励，还会得到不同的服装等等。累积胜利10次和50次还分别能得到2个传说称号奖励，有兴趣的玩家不妨试试。

传说

当玩家在游戏中达成一定目标后，可以获得特定的传说称号，例如收集齐一个年级所有学生的校章、跑步累积一定距离等等，达成传说的同时还会奖励给玩家一定数量的喧哗魂和道具、金钱，在游戏中算是比较好的奖励项目了。本作中一共多达108个传说，想要全部达成难度非常大。



巧克力大叔（チョコレートおじさん）

二年级一学期后出现在九鬼岛神社右边的大叔，与其对话可以将手中的各种巧克力以高价卖给他。各种迷你游戏例如网球、排球获胜时可以得到巧克力，游戏的难度越高，获得的巧克力越好，卖价自然也越高。

巧克力种类	卖价
コインチョコ	3000
小判チョコ	7500
大判チョコ	15000

迷你游戏篇

本作的小游戏比起前几作来说数量更为丰富，完成迷你游戏不但可以获得奖励，部分还和传说称号以及收集学生校章有关，以下是本作所有的迷你游戏玩法简介。

网球（テニス）

本作的迷你游戏之一，比赛的规则很简单，要么在比赛中三局二胜，要么直接将对手的体力削减到0。两个胜利条件里第二个相对要简单些。比赛时玩家只要看准球的方向，移动过去并按下Y键就能将球打回去，每成功击球会增加少许的气合值，气合值蓄满后在接球的情况下按A键发动气合技，此时中央会出现击打点，玩家必须快速赶到中央的击打点按Y键攻击对手，成功的情况下对手必定接不到球且会扣除一定量的体力值，一名对手大概发动4至5次气合技就能将其干掉。胜利除了可以获得道具奖励外，还可以获得部分学生的校章。另外要注意的是，每过一年，最高级学生会毕业导致无法获得其校章，想要收集所有学生的校章至少每年都要将三年级的学生打倒。



注：网球对决最早在一年级暑假期间才会开启，击破首个最弱的对手后再进入中庭就能选择对手了。

一年级网球部

对决任务名称	特点	奖励
通りすがり	最弱的网球对手，连基本的接球都有问题，3个气合技直接干掉他	1-C组中井清宪的校章/コインチョコ
イケメン1年生	相比较之前的对手要强一些，但依旧不耐看	1-C组佐々木枫的校章/コインチョコ
不真面目部员	网球击打能力很高，但特点是体力超低，3个气合技就能终结他	2-C组西尾洋一的校章/小判チョコ
パワ-プレイヤ-	体力和腕力很高的对手，容易打出反方向的直线球，走位最好保持在中央位置以防止被扣球，需要5次左右的气合技才能击倒	2-D组前川上总的校章/小判チョコ
高速プレイヤ-	速度非常快的对手，经常会打出大幅度的反方向球，对付他建议还是使用气合技战术，4次气合技就能干掉他	3-A组井上麟太郎的校章/大判チョコ
テニス部部长	很强的对手，会使用各种击球方式，与其玩持久战绝对得不偿失，但他的体力不足，4次气合技就能打倒他	3-A组吉原优的校章/大判チョコ

二年级网球部

对决任务名称	特点	奖励
卑怯者	很弱的对手，4次气合技即可搞定	1年C组“丸山健太”的校章/コインチョコ
テクニシャン	比之前的对手还要弱，3次气合技就能干掉他	1年B组“长尾东吾”的校章/コインチョコ
新たなる才能	同一年级	2年C组“中井清宪”的校章/小判チョコ
坚实主义者	同一年级	2年C组“佐々木枫”的校章/小判チョコ
真面目になった男	同一年级	3年C组“西尾阳一”的校章/大判チョコ
オ-ルラウンダ-	同一年级	3年D组“前川上总”的校章/大判チョコ

三年级网球部

对决任务名称	特点	奖励
信号机くん	同样是很弱的对手，4次气合技直接干掉他	1年A组“冈部正树”的校章/コインチョコ
安定プレイヤ-	扣球能力比较高，不要打太多的高位球让其扣杀，气合技的话需要4次才能打倒他	1年A组“坂口一”的校章/コインチョコ
体を狙う男	同二年级	2年C组“丸山健太”的校章/小判チョコ
超テクニシャン	同二年级	2年B组“长尾东吾”的校章/小判チョコ
升り诘めた男	同二年级	3年C组“中井清宪”的校章/大判チョコ
3年间の努力	同二年级	3年C组“前川上总”的校章/大判チョコ

排球（バレ-ボ-ル）

二年级暑假的剧情中可以开启（实际上一年级二学期就可以进行了，二年级开启为强制剧情），和网球不同排球小游戏要求玩家携带小弟才能进行。二人一组的情况下，按X、Y进行接球和发球，在同伴将排球垫起的时候按B跳起再按X或Y进行扣球，对方没接住的话我方就算得一分，反之也一样。注意跳起扣球的时候速度要快，等球快落地的时候再跳起扣球是会直接Miss的。每次对手扣球过来都会有预判线，同伴的AI不错，在他附近的话玩家就不用动了，专心接同伴的球进行扣球即可。和网球一样排球也有气合技，不过蓄气方式不同，只要玩家在行动中，左上角的气合槽就会自动增加，蓄满后等待扣球机会，跳起后该按A键就能成功使用气合技，气合技使用后对手必定接不到球，且会扣除一定的体力，对方任意一人的体力削减到0直接胜利，一般情况下算是最快速简单的胜利方法。如果要靠常规打法，需要任意一方获得11分才算胜利，和网球一样，打赢学生也可以得到他们的校章，另外每一年同样会有排球部学生毕业的情况出现，别忘记每年收集排球部学生的校章。



一年级排球部

对决任务名称	特点	奖励
ホ−リ−ナイト	很弱的对手，多扣球很快就能靠比分获胜	1−D组的青木久志和西山右恭的校章/コインチョコ
ビッグディア−ズ	体力很高的一组，但接球的能力明显要弱很多，多扣球用得分赢较快	1−B组川野时生和1−C组名岛武的校章/コインチョコ
ポイズンスコ−ピオ	体力非常高但接球能力较差，依旧是多扣球来获胜	2−C组谷川越人和2−D组加藤睦稀的校章/小判チョコ
ダブルサンダ−	接球的能力比较好的一组，多扣球来逐步削减他们的体力，一旦气合槽满了马上用气合技削减对方体力	2−B组田代浩辉和本间直树的校章/小判チョコ
レッドダイナソ−	接球的能力稍差，体力相比较三年级学生也不是很多，可以用扣球的方式削减体力来获胜，注意两名学生的校章只有在一年级内才能获得	3−C组小野雅治和3−D组松居新八的校章/大判チョコ
ゴッドドラゴン	实力非常强的一组，接球扣球和体力都很高，推荐多扣球逐步削减体力，注意该两名学生的校章还可以通过战斗方式得到	3−A组岩濑将马和薄木邦正的校章/大判チョコ

二年级排球部

对决任务名称	特点	奖励
デビルマシンガン	对手是1−A组的柴田真和野泽仁太，实力相对很弱，多练习一下，如果使用气合技的话需要四次才能击倒他们，靠得分获胜相对较快	1−A组的柴田真和野泽仁太的校章/コインチョコ
ワイルドピエロ	较强的对手，体力很高，靠气合技获胜不太现实，扣球得分胜利比较稳定	1−C组古贺吾郎以及1−D组笠井和也的校章/コインチョコ
アタックラバ−	接球扣球能力要比第二组的高很多，但泽口鮎太的体力明显不足，可以利用这一点多扣球，很快就能削光他的体力	2−C组泽口鮎太以及2−D组甲斐德和的校章/小判チョコ
フィフティ−ズ	虽然是三年级生，但对手的接球能力要比之前的低很多，经常会MISS，当然体力无以伦比的高，不推荐削减体力的方法，多扣球让对面快速MISS过关	3−C组谷川越人以及3−D组加藤睦稀的校章/小判チョコ
ストロングホ−ン	和第三组的能力比较相似，体力很高但接球能力不足，多扣球增加对面的MISS几率	2−B组川野时生以及2−C组名岛武的校章/大判チョコ
パ−フェクタ−	接球和扣球能力无与伦比，想要对面MISS几乎不可能，但体力是他们最大的弱点，看准球的方向多加扣球，一点点削减他们的HP，打得好的话在比分超过我方5分前就能将其干掉	3−B组田代浩辉和本间直树的校章/大判チョコ

三年级排球部

对决任务名称	特点	奖励
ビギナ−ズ	能力相比较往年有提高，接球和扣球能力都不错，弱点是体力较差，多发动扣球和气合技削减对方的体力	1−C组冈村庆二和小泉隼人的校章/コインチョコ
ツインスパイダ−	相比较前一组接球和扣球能力更高，体力也不低，想要消耗体力的话不太现实，用扣球和气合技速得分获胜吧	1−C组古川海斗和1−D组竹内贤人的校章/コインチョコ
ワイルドピエロ	同二年级	2−C组古贺吾郎以及2−D组笠井和也的校章/小判チョコ
デビルマシンガン	同二年级	2−A组柴田真和野泽仁太的校章/小判チョコ
ストロングホ−ン	同二年级	3−B组川野时生以及3−C组名岛武的校章/大判チョコ
アタックラバ−	同二年级	3−C组泽口鮎太以及3−D组甲斐德和的校章/大判チョコ

冲浪（サ−フィン）

二年级暑假开始在华ヶ崎海岸可以触发的小游戏，操作比较简单，冲浪时用摇杆控制翻滚来得分，按照右边提示的顺序按下指定方向键可增加得分倍率，成功的情况下还可以大幅削减冲浪槽的降低量，冲浪槽一旦降低为0就算冲浪结束，最后结算得分。玩家还可以在海の家购买新的冲浪板，价格越高效果越好，一次冲浪获得10万分、玩10次冲浪以及购买所有的冲浪板可以获得3个传说称号，算是隐藏要素比较少的迷你游戏。

沙滩排球（ビ−チバレ−）

和排球的玩法其实是一样的，在二学期的暑假开始可以在华ヶ崎海岸触发，胜利条件也和排球一模一样，不过对手都换成了妹子。胜利的话可以得到道具奖励，但不会有校章出现，达成特定条件可以获得指定的传说称号。

钓鱼（釣り）

玩家进入一年级暑假时就可以在华ヶ崎海岸码头玩该游戏。开始后先投掷鱼饵，左边的槽表示投掷的力度，百分比越高，投掷得越远。投掷下鱼饵后，一旦有鱼上钩画面中央会出现提示，按↓键进入收线模式，玩家需要控制摇杆的方向保持在上方鱼儿挣脱槽的蓝色安全区域，一旦进入红色区域会发出警告，持续数秒还不进入安全区域的话鱼儿就会逃走，同时鱼饵也会消失。保持收线在蓝色安全区域的情况下，按R键快速收线，收线距离为0时就可以将鱼钓起来了。根据鱼不同安全区域也会有所区别，越大越珍贵的鱼安全区域也越小。玩家还可以在码头对岸购买高级鱼竿和鱼饵，可以增加鱼饵上钩的速度和成功率，钓到的鱼会自动记录起来，玩家可以在菜单“俺メモ账”里的“鱼图鉴”内查看。另外值得一提的是，钓到鱼的种类和玩家抛出鱼饵的距离范围有关，感兴趣的玩家可以自行研究。



打工（アルバイト）

二年级暑假时可以在华ヶ崎海岸的海の家进行的小游戏，比较考验玩家瞬间记忆的能力，招呼客人后再瞬间记住屏幕中间出现的拉客句子，然后按照顺序将其完整地的拼接起来，成功的话可以拉到客人并得到金钱。累积打工10次和30次分别能够获得2个传说称号奖励。

大富豪

当玩家在学校内有自己的据点后，可以在据点内玩扑克牌游戏——大富豪。游戏获胜后，根据玩家的名次可以获得不同的巧克力作为奖励，名次越高，巧克力的等级越好,有兴趣的玩家可以多试试。



大富豪基本规则

1.5人一组开始发牌，通常情况下出牌单纯比点数大小，按照3最小2最大的顺序比较，Joker要比2更大，玩家可以出单张牌、多张点数相同的牌（例如444）以及阶梯牌（例如345），但注意阶梯牌必须是同花色，最先逃完牌的玩家，被称为大富豪，接下来依次为富豪、平民、贫民和大贫民，一共分为五个阶级，一局游戏结束后大富豪可以得到1500点，富豪1000

点，平民500点，贫民和大贫民则不得点，5局游戏最后结算点数，总得点数最高的玩家获胜。

2.从第二局游戏开始，大富豪和大贫民交换2张牌，大贫民必须给自己最大的两张牌，大富豪则可以自己选择，富豪和贫民则各自交换一张牌，交换的规则一样，交换结束后，从大贫民开始出牌。

3.上一局以大富豪身分获胜的玩家，下一局如果被别人夺走大富豪的位置的话，立刻进入无法出牌且变成大贫民的状态。

4.当有玩家出同样数字的4张牌（例如4444或者444Joker）时进入革命状态（Joker和其他牌一起出可以当成任何数字，但不再是最大效果），革命状态下Joker最大，其次为3，最小为2，也就是说除了Joker其他牌的强弱顺序逆转。同时出4张阶梯牌也具有革命效果（例如红桃3456或红桃345Joker），革命效果会持续到本局结束，当有玩家再次打出具有革命效果的牌时，牌的强弱顺序恢复。

5.最先出牌的玩家被称为主导者，主导者可以随意出单张牌、多张对子牌、阶梯牌等，接下来的玩家必须根据主导者出牌的类别来出牌，如果无牌可出或不想出时，可以直接选择PASS。如果有玩家打出包含8的单张牌或组合牌时，无视以上规则直接变成主导者。

6.当Joker牌作为最大的牌单张打出时，黑桃3可以比Joker牌大，但仅限于单张时有效。

麻雀

麻将就不用多说了，想要玩麻将的话必须先拥有据点，然后将七福マイウェイ出现的麻将桌（麻雀卓）先搬回据点才能游戏，麻将桌会在二年级三学期时出现，注意别错过了。

梭哈（ポーカー）

梭哈也是比较风靡的扑克玩法之一，其实和街机上的金葫芦类似的扑克游戏玩法是一样。开始后两名玩家各发5张牌，并各有一次换牌的机会（トレード），换牌后根据自己的牌大小选择压分（レイズ），压分后另一家可以选择跟（コール）或不跟（ドロップ），跟的话会直接增加压分和对方一样，不跟则会直接判断输牌。而牌的大小则由点数和花色来决定，点数A最大，2最小，花色则按照最大黑桃、红桃、方块、最小草花的顺序比较。压分结束后双方翻开牌，牌大的一方拿走所有压分。另外除了基本规则外，还有一些特殊牌型，其强弱顺序玩家可以参考下表。



牌型组合一览（按照最弱到最强顺序）
无对（ノ–ベア）：完全没有任何对牌，单纯比点数和花色大小，例如23578
一对（ワンベア）：拥有至少2张数字相同的对牌，其他3张牌随意，例如22579
两对（ツ–ベア）：拥有2副对牌，其最后1张牌随意，例如22577
三条（スリ–カ–ド）：拥有3张点数相同的牌，最后2张牌随意，例如33378
顺子（ストレ–ト）：拥有5张点数可连接起来的牌，花色不限，例如红桃2黑桃3456
同花（フラッシュ）：拥有5张相同花色的牌，点数不限，例如红桃2457Q
满堂红（フルハウス）：拥有3张点数相同的牌和2张点数相同的牌，花色不限，例如33355
四条（フォ–カ–ド）：拥有4张点数相同的牌，花色不限，例如55558
同花顺（ストレ–トフラッシュ）：拥有相同花色的5张点数可连接的牌，例如红桃45678
同花大顺（ロイヤルストレ–トフラッシュ）：拥有同花顺中点数全部都是最大的连牌，例如红桃10JQKA或黑桃10JQKA，双方都是同花大顺的情况下按照花色大小来做比较

主线流程

一年级第一学期

1.创建角色

游戏开始后先确定玩家的姓名和出生地，这两项对游戏没有任何影响，但注意确定后在游戏中无法再次修改。序章的战斗很简单，多熟悉操作以及战斗方法，将两名学生打倒后别忘记拾取他们的校章，这关系到后期的收集内容。



2.九鬼岛高校

从九鬼岛高校正门离开返回自己的房间（俺の部屋），在这里玩家可以更换自己的服装、技能等，还可以保存游戏进度，同时体力和气合槽也会全回复。准备好后返回九鬼岛高校，剧情后再次出现教学，在以后的建筑物发光物上按R键发射热视线可以获得对应的喧哗语句（タン语），获得语句后可以在俺の部屋内自行设定，组合出自己喜欢的喧哗语句。

3.七福大通り

回到普通科1F的1-A教室内，触发剧情后与本关的学生庆后一贵战斗，他的能力很低，猛攻即可。将其击倒后别忘记拾取他的校章，胜利后触发剧情并出现新的地点“七福大通り”。离开九鬼岛高校进入七福大通り，在左下角蓝色的剧情点触发剧情后继续与两名二年级学生竹下树和广田文斗战斗，二年级的学生的能力比较高，特别是广田文斗，经常会防御，进入战斗后先用超气合技干掉体力较低的竹下树，再慢慢与广田文斗打。将其打倒后别忘记回收他们的校章（速度要快，触发剧情后会直接消失）。

4.九鬼岛高校

胜利后先回自己的房间回复准备一下，接下来会触发连战，回复道具多带几个。准备好后返回九鬼岛高校1-A教室内，剧情后会与中岛公平、长妻龙太、西村穗高三人同时战斗，他们的体力都很低，一个超气合技能干掉一人，注意每打倒一人后快速回收校章，触发剧情后校章也会消失。将三人打倒后接着与宇崎总司战斗，宇崎总司闪避能力极高，当其身上出现青色的光芒时会瞬间闪避到玩家背后反击，这个时候最好跑得远远的，等他身上的蓝光消失再进行反击。如果被他的超气合技击中的话，回复道具不要吝啬赶快用，保证体力在一半以上。



5.华ヶ崎海岸

返回自己的房间准备一下再次进入九鬼岛高校，从上方进入里门区域，在这里最北面的蓝色剧情点触发剧情，返回1-A教室后再前往普通科1F中央的入口位置获得一封信，现在可以进入新的区域“华ヶ崎海岸”前往沙滩的蓝色剧情点会触发战斗，再次与宇崎总司、市川慎太郎和梅田健太郎三人战斗，优先消灭市川慎太郎和梅田健太郎，2人的体力极低，两套连招就能干掉。宇崎总司的体力要比上一次高出不少，而且蓝色闪避时间的持续时间更长，对付他依旧是老样子，身上出现蓝光的时候防御或者在场地内移动闪避，等蓝光消失后再反击，当其体力下降到20%左右时会连续使用超气合技，防御或者躲开都行。胜利后习得他的超气合技“龙卷アッパー”，如果之前没有拿到他们的校章的话这次可要抓紧机会了。胜利后自动返回房间保存一下再次进入学校。


©Spike Chunsoft

6.九鬼岛高校

进入学校会自动触发网球比赛（テニス），网球比赛的规则很简单，3局2胜或直接将对手的体力扣到0即可（使用气合技就能快速削减对手的体力），玩法可以参考迷你游戏部分。本次比赛相对来说比较简单，多熟悉一下操作，气满了马上发动气合技很快就能将对手打倒，三次胜利分别可以获得コインチョコ一个。无论输赢完成比赛再进入1-A的教室就能结束一年级一学期的校园生活。

一年级暑假（夏休み）

1.华ヶ崎海岸

剧情后先前往华ヶ崎海岸，注意在这之前可以分别在九鬼岛高校里门的位置触发游泳池（プール）和网球（テニス）的对决，触发后可以进入游泳池区域，网球胜利的话能够获得特定学生的校章。在华ヶ崎海岸的码头也会触发钓鱼的小游戏，这些都和隐藏收集要素相关。全部触发后再到华ヶ崎海岸左边蓝色的主线剧情点，触发两次剧情后会与3名小混混战斗，胜利后地图上开启新的地点“九鬼岛町一丁目”


©Spike Chunsoft

2.九鬼岛町一丁目

进入新区域后来到左下角的蓝色剧情点得知烟花大会的情报，接下来可以进入九鬼岛神社了，注意一丁目的学生虽然是一年级的，但都是K组的学生，实力非常强，不推荐玩家一周目挑战。进入九鬼岛神社，这里的学生也是以三年级和K组的居多，不要贸然冲上去。在神社最上方触发剧情后再次前往华ヶ崎海岸。离开前调查神社左下角的揭示板可以触发迷你游戏**ランキングバトル**，需要联网下才能进行。在华ヶ崎海岸触发剧情，接下来会与4名混混战斗，能力都很低，一个超气合技就能打开战局，胜利后回到九鬼岛高校进入一年级二学期。

一年级二学期

1.九鬼岛高校

一开始就可以进入学校的新区域体育馆，位于里门中央的位置。在这里有支线任务“**スポ-ツよりケンカ**”，触发同时与3名二年级的学生战斗，等级在30以上会比较轻松。接下来返回正门最右下角位置触发蓝色的主线任务，这次的对手是安藤亘和井口辽太郎，都是一年级的学生，等级在20左右就能虐杀他们。胜利后玩家会被三年级的学生片桐龙治秒杀，这场战斗是必败的。剧情后饺子の王将和**かまどや**两个设施会开张，今后可以在七福**マイウェイ**以及九鬼岛町一丁目的这两个设施内购买道具了。


©Spike Chunsoft

2.七福マイウェイ

从医务室醒来后出门右转，在走廊上就能触发下一个剧情，与3名一年级学生宇野健诚、大谷润世和黑后佑太战斗，依旧没什么威胁，使用超气合技先削减数量再集中火力，本战会有NPC帮忙，需要注意的是小心NPC能力太高直接击破对方导致来不及回收校章，记得确认对方学生的体力值。完成战斗后进入七福**マイウェイ**，正前方就有本次的剧情点，触发后九鬼岛高校一丁目的床屋会正式开业。

3.九鬼岛高校

返回学校后会得到自己的手机，点击Hi-mo查看自己的邮件，将宇崎总司发来的邮件读过后可以得到他的电话号码，此后就可以拨打电话号码叫小弟一起行动。与小弟的友情会受到友情值（**マブダ**值）的影响，一起行动一起打架都会增加小弟的友情值，友情值越高，行动时小弟的干劲也会上升。选择电话先将宇崎总司叫出来后等一会就能直接触发剧情，七福大通り的ピザ屋正式开张。最后进入普通科1F的剧情点，触发剧情后先回自己的房间休息一会。


©Spike Chunsoft

4.九鬼岛町一丁目

多带些回复道具，准备好了前往九鬼岛町一丁目的剧情点，在这里与富坚耕一郎战斗。作为游戏中第二名BOSS，他的特点在于投技特别厉害，一旦其身上发蓝光的话立刻拉开距离并调整视角，他会进入刚体状态并向玩家扑来，只要逮到玩家马上会使用强力的投技，除了绕到他身后，否则正面被接触必定中招，伤害在400以上。平时多使用突进攻击，将其击倒后再使劲踩他，保持体力在一半以上会比较安全。胜利后可以习得超气合技“爆裂**アイアンクロ**-”，同时别忘记回收校章。离开时九鬼岛町一丁目的**リサイクルショップ**会正式开张。

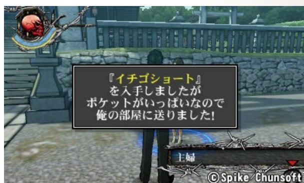
5.九鬼岛高校

返回1-A教室，在蓝色的剧情点触发剧情后获得富坚耕一郎的电话号码。出校舍再次收到邮件，查看完一路来到正门下方的蓝色剧情点，剧情后这里会变成玩家的秘密据点（**アジト**）。据点内除了拥有和自己房间一样的功能外，还可以玩小游戏，剧情结束后需要搬“快适**グッズ**”进入据点，其实指的就是游戏中出现的各种小物件，例如招牌，水桶，沙发之类的东西，拿起后直接进入秘密据点即可（注意搬的时候不能跑，只能走动）。设置得多，玩家的能力也会提高，不同的东西能够增加的能力不一样，初期据点只能设置20个东西（选择**リフォ-ム设置**）。目前只要随便搬一个进入据点就能触发剧情。完成后准备一下再次返回1-A的教室，在蓝色的剧情点会与1-C组的3名学生战斗，要注意其中的池田大志目前是第一次出现，优先打倒他并回收他的校章。胜利后马上会触发与相泽军学生今井荣太、大城幸大、石山庄屋和相泽弘志的混战，同样也没什么难度，可以优先击破二年级的三名学生，他们的体力比相泽弘志低很多。结束后返回1-A教室进入一年级寒假。

一年级寒假（冬休み）

1.九鬼岛町一丁目

进入九鬼岛町一丁目左下角蓝色的剧情点触发剧情后七福大通り的AUTUA商店会出现新的商品，接下来再进入七福**マイウェイ**，一进入后这里的**エステ**也会开放，本次的目的是打倒这里所有的学生，因为剧情的关系，目前该区域出现的学生全是一年级的，挨个清理并回收校章。全部打倒后查看一下短信，会收到去九鬼岛神社的要求，前往神社的蓝色剧情点触发杂兵战，对手是几名杂兵级别的混混，直接打倒他们就能结束寒假。



一年级三学期

1.九鬼岛高校

回到九鬼岛高校直接进入一年级三学期。在学校正门的蓝色剧情点与1-D组的涉谷若都、岛津圭和林田猛三人战斗。胜利后可以先进入里门的工业区敷地内，这里能触发支线任务“工业科の鬼”，这个任务需要对付2-K组的学生青谷雅鬼和赤羽鬼一，难度很高，即使玩家有50级左右的实力也要带上回复气合值的道具，保持气合槽在一定以上，一旦被连续攻击赶快放超气合技突围，觉得实力不够的也可以之后再来完成。接下来返回1-A教室的蓝色剧情点，剧情后七福**マイウェイ**的ORETACHI会追加新商品。



2.九鬼岛高校

进入中庭的位置，在这里的蓝色剧情点与1-D组的高松纯一、富田虎太郎和中野则仁三人战斗，都是一年级学生，使用超气合技削减他们的数量吧。胜利后离开中庭马上就会触发小弟被打的事件，返回校舍自动与1-D班的BOSS中山アンディ浩太战斗，他的特点在于攻击力极高，特别是在身体发蓝光的时候，一定要防御好，如果能够使用即时防御的话还能增加反击的机会，不幸被抓住的话一定要快速释放超气合技脱身，瞬间打开菜单使用道具回复也可。胜利后回收他的校章再确认一下邮件，前往普通科屋上。

3.学期末テスト

剧情后自动返回自己的房间，准备一下来到1-A的教室自动触发考试剧情，考试一共分为国语、数学、英语和特别问题四项，除了特别问题外每一项都有5道选择题，正确的答案可以参考下表，最终得分要过30分才算及格。通过后华ヶ崎海岸的钓具店会增加新的商品，接下来进入七福**マイウェイ**的蓝色剧情点会与一年级K组的上条龙一和河村重树战斗，他们的实力差不多等于二年级普通科学生。胜利后查看一下邮件，再返回学校自动结束一年级。



科目	问题	答案
国语	问题一	福泽谕吉
	问题二	6月
	问题三	渔
	问题四	创
	问题五	滑
数学	问题六	-x+2y-8
	问题七	2次式
	问题八	-4a-3
	问题九	16
	问题十	8
英语	问题十一	daughter
	问题十二	near
	问题十三	enjoy
	问题十四	doctor
	问题十五	faster
特别问题	问题十六	十万

二年级一学期

1.九鬼岛高校

由于自己晋升为二年级学生，学校开始出现大量的一年级的新生了，这些新生都是一年级水平，能力不强可以快速收集校章，同时也要注意原本一年级的学生现在变成了二年级，二年级则成了三年级，查找校章的时候要注意。先前往2-A教室的蓝色剧情点，接着前往2-D的教室外触发剧情与3-C的学生小仓诚道以及福冈孝太两人战斗，他们其实就等于二年级学生的能力，胜利后华ヶ崎海岸钓具店会追加新的道具。返回自己的房间后再次回学校，在正大门蓝色的剧情点会触发剧情战，对手是大山达治和村松一夏，两人都是一年级的新生。



将其打倒后进入2-A教室与1-D的新生前田铁继续战斗，千万不要以为他是一年级的学生就小看他，他的能力是BOSS级别的，特点在于攻击速度超快，超气合技发动的速度很快，一旦被击中几乎铁定吃完他所有连击，推荐多使用超气合技攻击他，一旦被连击的话不停地发动超气合技来反击，当其靠近时可以使用投技。保持体力在一半以上会很安全，胜利后可以学会超气合技“空手极み”。

2.七福大通り

这里的攻略方法比较特殊，剧情后随便靠近几个NPC让其出现对话后，下方会提示前往七福**マイウェイ**，在七福**マイウェイ**用同样的方法和其他NPC对话，下方会提示前往九鬼岛町一丁目，在九鬼岛町一丁目再次打听情报后，前往华ヶ崎海岸。在蓝色剧情点触发剧情并自动返回房间，再次前往七福**マイウェイ**发生治安事件，玩家需要打倒街道上的不良、**チンピラ**、**ヤクザの**干部和**ホスト**这类NPC提升治安率到60%以上，注意攻击他们同样需要先使用热视线模式，直接攻击是会降低男气值的，每打倒一名可以提升3%的治安率，累积打倒4名即可完成任务，如果长时间不打倒他们的话，治安率会慢慢下降。

3.九鬼岛高校

完成治安要求后会得到提示，回到九鬼岛高校与3-D组的日高清健和村田鬼继2人战斗，虽然是三年级生但能力很差，使用超气合技一招就能打倒1人。胜利后会提示先返回自己的房间，不过如果玩家现在直接打倒校舍前红色剧情点的2名三年级学生可以额外完成一个传说。返回房间休息后再次回学校，在校舍前触发剧情，这次的BOSS是3-D组的松冈雷太，相比较前面几个BOSS，他算是比较好对付的了，当其身上发出蓝光时攻击会必定附带眩晕效果，不过他既没有连续技、攻击力也不高，基本没什么威胁。保持体力在一半以上，且攻击被防住的时候发动超气合技脱身即可，很快就能结束战斗。同时习得超气合技“雷云”。剧情后继续与3-C组的风间二郎战斗，与他的战斗更简单，他的特点在于可以使用技能将玩家吸过去，然后瞬间攻击，对付这招最简单的方法就是直接助跑撞飞他，或者在其释放技能的时候直接放超气合技，这样被吸过去击中他的概率更高，将他打倒后习得超气合技“风神之舞”，2人也会正式成为玩家的小弟。



4.九鬼岛町一丁目

剧情后进入九鬼岛町一丁目，触发剧情并返回九鬼岛高校自动参加排球大会。这个小游戏的操作比较难一些，要灵活运用X、Y接球，在排球到达适当的高度时按B跳起后再反击，哪队先获得11点就能取得胜利。不过无论胜利与否都不会影响主线剧情，以后在体育馆还可以继续玩该游戏，每打倒一组对手都可以获得他们的校章，一共有十几枚校章需要靠该游戏获得。最后进入2-A的教室结束二年级一学期。

二年级暑假（夏休み）

1.华ヶ崎海岸

进入华ヶ崎海岸后可以先前往体育馆一趟，这里的红色支线剧情可以触发排球对决任务“バレ-ボ-ル对决”，之前说过这个支线可以收集到大量学生的校章。结束后前往华ヶ崎海岸蓝色的剧情点，与几名构成员战斗，其实力基本就是杂兵级别的，胜利后进入旁边的剧情点开始拉客的小游戏，比较考眼力，需要玩家瞄准NPC同时使用L+R键锁定，然后中央会出现拉客的语句，玩家需要快速记住后依次选择三次语句将之前的拉客句子拼起来，成功的话就能拉到客人，失误的话是会被打飞的哦，无论成功与否四次后结束游戏。

2.海の家

第二天再次前往华ヶ崎海岸，在中央的海の家触发蓝色剧情，注意这里还能看到红色的支线任务玩迷你冲浪小游戏“サ-フィン”，操作方法很简单，冲上浪头时用摇杆来进行翻滚得分，在空中时按下右边指定按键可以增加得分倍率，但都必须在冲上浪头的几秒中进行，失败的话会大幅减少上方的冲浪槽，冲浪槽一旦清空冲浪就会失败。另外玩家还可以在这里购买各种冲浪板，越贵的冲浪板得分效果越好。完成后触发蓝色主线剧情，再次消灭几名构成员后返回自己的房间。第二天继续前往海の家连续触发2次蓝色主线剧情后返回自己的房间，然后在华ヶ崎海岸触发烟花大会。注意触发主线前在沙滩边也有红色的支线任务沙滩排球（ビ-チバレ-），玩法其实和主线的排球是一样的，但没有校章可以收集。最后触发蓝色的剧情并打败几名构成员后与BOSS中谷茂战斗，这场战斗有一点难度，中谷茂身上发出蓝光的时候玩家一旦碰到他就会被吹飞，而他会趁机使用超气合技攻击倒地的玩家，因此一旦他身上出现蓝光最好快速躲避，其他的杂兵用超气合技直接干掉以免干扰。中谷茂的弱点很明显，不喜欢防御且体力和攻击都比较有限，保持体力在一半以上即可。胜利后可以习得超气合技“极道の书”并结束暑假。

二年级二学期

1.九鬼岛高校

进入九鬼岛高校后先到里门触发剧情，接下来与3名三年级的学生战斗，难度不高但建议用超气合技先干掉一名减少被围攻的危险。胜利后别忘记收集东春也和土井芳树两人的校章。接下来在正门触发剧情并与3-B班的竹中济一等人战斗，敌人的数量依旧比较多，同样是先用超气合技打开局面吧。胜利后进入七福大通り，在左下角的剧情点触发剧情后返回九鬼岛高校的据点前，剧情后再次与3-A的矢岛吉伸等5名学生战斗，难点依旧是敌人的数量，回复道具一定要准备好，保持体力在一半以上以免出意外。结束后获得前田铁的电话号码。



2.七福大通り

剧情后返回2-A教室，接下来回到自己的房间准备一下再次返回2-A教室，此时会提示玩家收集情报，前往3F随便找几个学生与其交谈（直接走到他们面前让其说话即可，不要攻击）后离开校舍，在校舍出口处会有剧情点，再次与手下败将中山アンディ浩太战斗，这场战斗和之前一样，当其身上出现蓝光时全力躲开即可，不要靠近以免被高攻击力的连击击中，将其击倒获得超气合技“猛烈タックル”和他的电话号码，之前已经获得他的校章的情况下就不会再掉落校章了。胜利后再返回据点准备一下，带上些回复道具进入七福大通り，玩家此时的任务是获得这里的学生的5枚校章，此时该区域会有大量的学生出现，且都是玩家没有获得校章的学生，建议全部击破后再切换区域，否则一旦获得5枚以上后再切换区域的话所有学生都会消失，校章自然也无法收集齐全，好在玩家都可以一人一人地挑战，整体难度不是很大。另外，推荐完成任务的玩家在该区域多等待一段时间，部分学生是处于移动状态的，以免遗漏（攻击的时候也优先攻击会移动的学生），达成要求后该区域会出现蓝色的剧情点，到达并触发剧情后离开。



3.华ヶ崎海岸

进入该区域后直接奔驻车场，本次的对手是2-C的相泽弘志，他的特点在于超气合技是冲撞型的，不过相比较前面几个BOSS算是比较弱的，在气合槽可以释放超气合技的情况下，直接猛揍他即可，当其身上出现蓝光也不要怕，他起身后一定概率会释放超气合技，如果来不及防御的话直接释放一个超气合技也能躲开，将其击破后习得超气合技“铁炮玉”。

4.九鬼岛高校

直接返回学校，在正门触发剧情后按照七福マイウェイ、九鬼岛神社的顺序进入这几个区域，最后再次返回学校收到邮件，查看后会提示前往体育馆，准备一下马上开始BOSS战。体育馆首先会与几名3-B的学生战斗，其中还包含了本学期一开始的几名学生，打法还是一样的，本次我方还有2名小弟助阵，难度要比之前低了不少。胜利后主角单独与BOSS石田荣亮战斗，该BOSS攻击力很高，保持体力在一半以上，当他身上发蓝光时玩家虽然可以攻击他，但攻击不会将其吹飞，这个阶段只需要躲避他的攻击即可，他出现蓝光的时间明显要比其他BOSS短很多，当其体力较低时注意他的近身系超气合技，一旦被抓住会损失一半体力。另外提示一下本关千万不要站在靠近门的位置战斗，会导致发动超气合技的时候与开门冲突，致使超气合技放不出来。胜利后习得他的超气合技“连续头突き”。此后在体育馆可以进入黑川的据点（アジト）了，在据点位置不但可以解开一个传说，还有2名学生的校章可以收集。可以进入据点后，高校内绝大部分区域都会出现一定数量的新学生，想要收集全校章的话千万别错过机会。

5.九鬼岛一丁目

进入九鬼岛一丁目入口旁边的剧情点和本年级的几名学生战斗，难度要比之前小多了。胜利后按照提示进入七福マイウェイ，在中央尽头触发剧情开始BOSS战，对手是3-A的黑川道三，黑川最大的特点在于全身蓝光时会释放分身，玩家无法攻击分身，而分身可以攻击到玩家，一定时间后分身会自动消失，虽然玩家可以在分身存在的时间直接攻击本体，但这样容易受到分身的偷袭，建议一旦其使用分身就快速逃走，等分身消失再展开反击，分身每次持续的时间最多只有20秒。胜利后不但可以习得超气合技“100万ボルト”，还能获得他的校章。再次自动返回自己的房间，剧情后回到学校开始休学旅行。

6.修学旅行

第一天先查看邮件，地图上马上会出现目的地，到达后触发战斗，对手是三名小混混，没有校章实力也不高，往死里揍就是。结束后返回旅馆，第二天先在旅馆旁集合，接着进入指定地点会与四名小混混战斗，难度要比之前高出一些。完成后返回旅馆进入最终日，先在旅馆旁边集合，前往右边区域的指定地点与ウマ男和ウマ美战斗，优先击破ウマ男，ウマ美闪避极高但基本不会攻击玩家。胜利后返回旅馆并自动回到学校，再回自己的房间进入二年级寒假时间。



二年级寒假（冬休み）

1.七福マイウェイ

先在学校内查看一下邮件，马上就会有前往七福マイウェイ的指令，离开学校来到大地图，修学旅行所去的乡都两个区域现在也可以随意进入了，不过每次移动都需要花费8000块，同时七福マイウェイ等区域的商店会有新商品出现。进入七福マイウェイ，触发剧情后打倒4名杂兵级的小混混。接下来返回自己的房间准备一下进入七福大通り，在最左上角的角落触发剧情后，与几名一年级的学生战斗，同样没有难度但要注意收集校章。该战斗胜利后区域内会和上学期一样出现很多新的学生，同样要求打倒5名学生并收集他们的校章，不过区域内不止有5名学生，和之前一样，想要收集全部校章的玩家一定要注意全部收集完毕再离开，否则达成5枚校章要求便离开的话，回来所有的学生都会消失（累积大约有10名左右的学生出现，且全是一年级新生）。完成任务后查看一下邮件，进入九鬼岛一丁目入口位置的华ヶ崎きぼう学园，触发剧情后再进入九鬼岛神社结束寒假时间。



二年级三学期

1.九鬼岛高校

进入第三学期后先返回高校，在正门位置就会有剧情发生，结束后返回自己的房间再回到高校，在里门的区域触发下一个剧情，接下来会与2名3-C的学生战斗，难度不大。胜利后得到指示前往七福大通り，刚进入就会收到返回学校的消息。回到学校并查看邮件，得知必须立刻回教室，马上开始学期末测验了。测验的方式和一年级时是一样的，答案可以参考下表：

国语	问题一	兵
	问题二	2月
	问题三	金棒
	问题四	烂
	问题五	廊
数学	问题六	4x
	问题七	3
	问题八	–10
	问题九	6a–15b
	问题十	正三角形
英语	问题十一	long
	问题十二	full
	问题十三	yesterday
	问题十四	bitter
	问题十五	recipe
特别问题	问题十六	玩具の金の斧



2.九鬼岛高校

考试结束后返回自己的房间休息一下，再回到学校参加毕业典礼，剧情结束后前往七福大通り，在左边的指定地点触发剧情后，进入华ヶ崎海岸的海の家位置，打倒2名捣乱的构成员后自动返回房间，准备一下进入九鬼岛高校正式成为三年级学生。

三年级一学期

1.九鬼岛高校

在正门位置可以触发主线剧情，现在开始校章最大枚数从400枚增加到500枚。剧情后会直接和一年级新生金居康文战斗，这个BOSS虽然是一年级学生但和三年级的实力是一样的，全身发蓝光的时候会以超高速的状态进行回避，当其回避时不要管他，先全力躲避，保证体力在一半以上，一旦被抓住立刻释放超气合技脱身，很快就能击破他。胜利后除了可以获得他的校章和电话号码外，还能习得超气合技“真空飞び膝蹴り”，剧情后建议可以优先收集下校章，学校内起码更新了50枚左右的一年级新生校章。再进入3-A的教室触发主线剧情，接着进入七福大通り，触发蓝色的剧情后返回3-A教室，注意此时学校和各个区域又会更新大量的一年级学生。触发剧情后查看一下邮件，回到学校正门位置与3-K的千石雄飞战斗，他的特点在于发蓝光时会强制反击，速度非常快，一旦被击中快速发动超气合技脱身，当然也可以利用这点来诱使他中招，胜利后习得超气合技“寸劲”和他的电话号码。



2.九鬼岛高校工业科

剧情后自动返回房间，再返回学校里门最北面的位置与同伴汇合，接下来与2名1-K的学生战斗，他们能力不高且有我方小弟支援，胜利很简单，注意不要同时将他们打倒以免来不及回收校章。返回房间休息一下开始和工业科学生的全面战争。再次返回学校，所有的学生暂时会换成工业科的学生，目标是累积打倒20人，这个阶段不用先使用热视线，一旦接近工业科的学生就会自动进入战斗状态，且无论是否获得过校章，将对手打倒都不会掉落任何校章。工业科的学生即使是一年级血量也非常惊人，目前还剩多少可以从下屏幕的数字中判断，另外中途是可以进学校的据点进行回复的。推荐优先打学校正门以及里面通路上的学生，大部分是一年级的，体力和攻击都比较低。完成目标后来到里门工业科入口，注意一旦进入会连续触发战斗，可以先回据点准备一下。

3.工业科敷地内

一进入就会立刻触发战斗，敌人的数量很多，好在我方也有小弟支援，多使用超气合技先将对面的人数削减下来，注意每打倒一人第一时间回收校章，这里的5名学生几乎都是第一次出现的，快速回收以免和同伴同时击倒对手导致来不及回收校章。胜利后与1-K的BOSS难波藤丸战斗。这个BOSS比较恶心，一旦全身发蓝光时攻击虽然不厉害，但会将玩家包囊内的道具打落，此时如



果回收的话会不断降低男气值，不回收的话一定时间后道具又会直接消失，非常影响后期作战。一旦看到其发出蓝光快速移动躲避，等蓝光消失了再反击，当其体力较低时会使用快速的飞落锤击，拉开距离就能躲开。胜利后回收他的校章并习得超气合技“モンキ－ハリケ－ン”，同时获得他的电话号码。

4.工业科2F

剧情后虽然可以自由移动，但暂时还无法离开工业科区域，路上的工业科学生依旧靠近就会主动攻击玩家，无视他们直接上2F，在楼梯口触发剧情后与4名2-K的学生战斗，本次没有小弟助阵外加区域很小，一旦被围攻会很惨，建议快速用超气合技干掉2名学生减轻压力，当然校章也别忘记回收。胜利后继续与城之内一郎战斗，这个BOSS非常猥琐，当其全身发蓝光时会向玩家走过来，一旦被抓住他会直接抓玩家的某部位来造成伤害，伤害大约有60%以上，对付这一招其实可以面对他使用超气合技，100%能击中他。胜利后获得他的校章并习得超气合技“合体密着乙女”。

5.九鬼岛高校

本次胜利后总算能喘口气了，自动返回里门位置时区域内的工业科学生也会消失。回据点或自己房间补给准备一下，再进入3-A教室触发剧情并与3-K的学生神崎莲战斗，当其全身发彩光时玩家对其的伤害会大幅降低，同时受到攻击不会硬直，看上去比较危险但他很喜欢使用蓄力攻击，蓄力时间非常长，可以乘机给他几拳再发动超气合技，给予其连续伤害同时也不会中招，保持体力在一半以上即可。胜利后习得超气合技“监狱”以及他和城之内一郎的电话号码，以后的战斗中就能呼叫他们出来作为小弟助阵。


©Spike Chunsoft

6.九鬼岛高校球技大会

剧情结束后返回自己房间再回到学校开始球技大会，本次的大会分为三场比赛，前两次为网球，最后一次为排球，两次网球的对手实力都不强，可以使用气合技削减体力获胜。最后一场排球难度比较高，建议多扣球削减对面的体力，再配合气合技，争取对面胜利前将其拿下。前两次比赛胜利可以各获得一枚コインチョコ，最后一场胜利可以得到小判チョコ。完成后返回3-A教室进入三年级暑假时间。

三年级暑假（夏休み）

1.华ヶ崎海岸

剧情结束后先到学校正门，触发剧情后进入华ヶ崎海岸打工，第一天打工结束后自动返回自己房间休息，第二天再次来到华ヶ崎海岸的海の家，剧情结束后与金居高生和3名构成员战斗，构成员的体力很低，优先解决他们。金居高生全身发蓝光的时候会使用瞬间转移，玩家很容易从背后被攻击，针对这点可以在被攻击后拼命发动超气合技来反击，再加上有两名小弟助阵，总体难度不大。胜利后习得超气合技“连续真空飞びヒザ蹴り”并得到他的电话号码。自动回到房间，再次来到华ヶ崎海岸会独自与3名杂兵战斗，胜利后再次自动返回房间，第二天前往华ヶ崎海岸的剧情点，触发烟火大会的剧情后暑假正式结束。



©Spike Chunsoft

三年级二学期

1.九鬼岛高校

在学校正门触发剧情后，来到普通科屋上与工业科的学生见面，剧情后自动返回房间，再次进入学校正门，触发剧情并与连合・堕天使的4名手下战斗，这些对手基本属于杂兵级别的，再加上小弟前田铁助阵，难度很低。胜利后与干部长谷川大辉作战。该BOSS算是比较难缠的对手之一，当其身上发出蓝光时，玩家所有攻击都会被其直接弹开，包括打击系的超气合技，这个阶段只能选择躲避，当其蓝光消失后，看准他使用蓄力攻击的空档冲上去直接一个超气合技大量削减他的体力。当其体力较低时会使用超气合技，一旦看到他全身发出彩色光芒时就快速拉开距离，否则会被直接定住



©Spike Chunsoft

挨打，当然对付BOSS还可以采取飞扑战术，直接远距离助跑后扑倒揍他，不过这招一次只能打几拳，伤害比较有限。胜利后习得超气合技“マネキンコレクション”，这招超气合技实用度很高，推荐优先装备。

2.七福マイウェイ

战斗结束后先返回九鬼岛高校，在正门位置会有主线剧情触发，但此时学校也会有少量的学生更新，推荐先绕一遍把校章都回收了再来继续主线剧情。触发正门的剧情后进入七福マイウェイ，在剧情点与5名构成员战斗，我方会有小弟助阵。胜利后自动返回房间，第二天回到学校正门触发剧情后再次回到学校正门与5名学生战斗，对方都是二年级和三年级学生，能力比较高，多使用超气合技优先干掉几人（事前已经获得校章的话这里就不会再掉了）。胜利后进入里门的剧情点（注意到这里除了老大哥片桐龙治以外的最后一枚2-K的校章已出现，应该可以收集齐499枚校章了，缺哪枚的可以去列表中查找），本次的对手是5名工业科学生，强度就不说了，超气合技乱舞吧，多准备点回复道具。

3.九鬼岛高校中庭

下一个地点是中庭，注意进去前准备好足够的回复道具，本次将直接面对之前的BOSS中山アンディ浩太、金居弟和前田铁，虽然都是打过的BOSS，但同时上还是小有压力的，多使用超气合技吧，特别是被围攻的时候，体力和气合槽下降到一半随时准备回复，如果之前没有来得及回收他们校章的话，这是最后的机会了。完成战斗后回到3-A教室，在走廊上触发剧情，对手是富坚耕一郎和宇崎总司，同样是老对手了，先用超气合技放倒一个再说，胜利后按照顺序依次到七福大通り和七福マイウェイ打听情报（随便靠近路人与其自动对话，5次即可），最后在七福マイウェイ的最南边触发剧情并与干部稻叶翔太战斗。优先解决旁边的杂兵，稻叶翔太全身发蓝光时不要靠近他，否则会进入眩晕状态，他的攻击力颇高，体力保持在一半以上，否则挨上两下很容易空血，等BOSS蓝光消失后再进行反击，或者直接用超气合技攻击他，命中率很高。胜利后习得超气合技“阿修罗切り”并自动进入三年级寒假。



©Spike Chunsoft

三年级寒假（冬休み）

1.七福大通り

剧情后先进入学校，在正门会收到小弟们的邮件，依次查看一下，第二次之后会提示前往七福大通り，在剧情点触发剧情后，市区所有的地区治安率都会下降到30%，玩家的任务就是将所有区域的治安率都提升到50%以上（该阶段街道上的行人全部都会被换成目标），每打倒一名チンピラ、ヤクザ、他校の不良男子等都可以提升5%的治安率，这里推荐一个方法，装备高威力的超气合技，看到目标不用使用热视线，直接发动超气合技将其打到空血，再踩上几脚搞定收工，胜利后原地回复气合槽，再如此反复。这种方法不会降低男气值，高效快捷。将5个区域全部回复到50%以上后提示回自己的房间，休息一下进入九鬼岛神社结束寒假。

三年级三学期

1.华ヶ崎海岸

返回学校后正式进入三年级三学期，也是游戏的最后一个学期了。进入学校后先在正门触发剧情，接着进入华ヶ崎海岸的蓝色剧情点，自动回房间后第二天再次进入华ヶ崎海岸，这里有数个剧情点，按照地图上的顺序触发它们，第二次触发海の家的剧情前注意保存一下。接下来会进入与连合部的连续战斗，注意这里中途无法退出补给，回复道具一定要准备齐全。

2.敌本处地1

剧情后第一场战斗是和构成员的大混战，累积要打倒30名构成员才会触发下一阶段的剧情，数量很多好在这些构成员的体力和一年级学生差不多，再加上有小弟助阵，难度不大。建议不要使用道具，慢慢磨一下，达成目标后触发剧情。敌方的BOSS熊井力登场，本次玩家需要操作小弟宇崎总司战斗，先将BOSS周围的杂兵清理干净以防干扰。熊井力全身发蓝光的时候会使用蓄力攻击，这个时候放超气合技很大概率会被其防御反击，最好的方法就是直接将其撞到后用脚踹，或者等其出手的一瞬间放超气合技，虽然威力比起主角来说要低很多，但我方有富坚耕一郎助阵，难度并不是很大，使用道具回复体力的话富坚耕一郎也会同时回复，保持体力在30%以上即可，将其击破可以习得超气合技“ス—パ—ヒップドロップ”。

3.敌本处地2

胜利后转回主角视点，根据提示一路往地图右下角赶，中途会有不少构成员挡路，不用理会他们直接冲过去。到达目的地后依旧是先和杂兵混战，目标人数为15名，和之前一样也有小弟助阵，多注意保持自己的体力，完成后BOSS二阶堂崇明登场，和之前一样本次操作的角色是小弟千石雄飞，二阶堂会使用光线攻击，一旦被击中会一直处于挨打状态，看到他身体发蓝光时赶快移动，这样不会被抓住。其实对付他还有个比较好的方法，直接拿武器往死里敲，伤害高还可以直接让其倒地，追加攻击伤害和普通攻击一样高，几下就能解决他。其他的杂兵可以交给同伴解决，胜利后习得超气合技“暗之咆哮”。

4.敌本处地3

胜利后再次回到主角视点，直接冲到敌人后方的剧情点后犬饲刚志出现，本次终于轮到主角上场了，直接开揍吧，对方只有犬饲一人，本次与他的战斗没什么难点，注意他全身发蓝光的时候会高速反击，但反击两下就会使用蓄力攻击，抓住机会直接超气合技招待他吧。将其打倒后会再次与其交战。这次当他全身发蓝光时被攻击到的话身上的钱会掉落，而且攻击力会变高，空隙时间更短，还是老办法对付他，掉落的钱不要去捡，会降低男气值。注意回复道具的消耗，马上就是最终决战了。打倒他后获得超气合技“强制取り立て”。

5.最终决战

剧情结束后正式与本作的最终BOSS御堂辰哉战斗。御堂辰哉不愧为最终BOSS，会使用的技巧非常多，在开始后马上会使用分身。分身的攻击力和本体相当，但有时间限制，一旦看到BOSS分身快速拉开距离，10秒左右分身就会消失。当其体力削减25%左右时会使用非常无耻的吸血技能，这招只要玩家在其范围内体力会不断被其吸走，一旦看到自己身上冒黑气时赶快拉开距离，否则瞬间就会将好不容易打掉的体力给补上。一旦使用后BOSS会在这两招技能中不停切换，如果有足够的气合槽的话，可以在其分身的时候快速接近他本体（分身体力每次召唤都是满的，本体则不会）使用超气合技削减他的体力，当其分身消失后打两下快速拉开距离，如此反复，当其体力削减到25%以下时要注意他的超气合技，被击中伤害在1000以上。看到其释放的话我方也释放一个超气合技来躲开，如果气合槽不够快速打开道具栏使用道具回复也可。除了自己身上携带的道具外，场地周围角落里也会有数个回复道具可以使用，别浪费了。将其打倒后习得超气合技“クロスデビル”。剧情后自动返回学校。

6.学年末试验

返回3-A的教室进行最后的学期末测试，测试和前两年的方式一模一样，具体答案可参考下表，如果前两年每年的第一次得分都在30以下发生了补考事件的话（答错70%以上），本次再触发补考并合格的话可以达成一个传说，考试通过后返回自己房间准备一下与最后的老大进行较量。

国语	问题一	松尾芭蕉
	问题二	7月
	问题三	兔
	问题四	果
	问题五	遭
数学	问题六	3组の边
	问题七	2
	问题八	3けた
	问题九	二边
	问题十	正五角形
英语	问题十一	getswell
	问题十二	searching
	问题十三	Maybe
	问题十四	everyweek
	问题十五	arriving
特别问题	问题十六	打ち出の小槌

7.VS片桐龙次

注：和大哥“片桐龙次”的最终对决和玩家的完成度有关，目前具体的条件尚未明确，笔者在网球、排球迷你游戏全部获胜，校章收集403枚以及20%的传说完成度情况下触发了与其的对决。想要触发与他的战斗必须尽量多收集校章。

在学校正门触发剧情后自动来到普通科屋上与老大哥片桐龙次战斗，片桐龙次的实力非常恐怖，比之前的最终BOSS还要强。当其身上出现蓝光时会瞬间转移到玩家背面然后释放超气合技，伤害在1000以上，同时也可能直接使用三连击，伤害也在1000左右，对付他除了多用超气合技以外别无他法，随时保证体力在1000以上是非常关键的，特别是后期，很容易被其一个闪避后秒杀。当其体力下降到一半左右还会使用回复技，当玩家看到他站立不动的时候赶快冲上去使用投掷技，否则他会回复至少25%以上的体力，超气合技强烈推荐マネキンコレクション。消耗气合槽少不说，后期他的各种超气合技乱飞时也有足够的无敌时间来躲避，一旦将其定住后不用客气往死里抽吧，其他打击型的超气合技很容易被其瞬间闪避然后一个反击致死。胜利后可以习得超气合技“挟击龙”以及他的电话号码，同时掉落本游戏最后一枚校章。如果不幸落败的话，依旧可以继续剧情，但校章就拿不到了。





通关要素

欣赏完游戏结局后会提示玩家存档，存档后可以开始二周目，二周目会继承的数据可以参看右表，同时追加超绝难度。开始二周目后还会追加敌方角色御堂辰哉、二阶堂崇明、犬饲刚志、熊井力、稻叶翔太、长谷川大辉、黑川道三、石桥荣亮、相泽弘志的电话号码。回到自己的房间，在俺メモ帐选项下选择“过去を振り返る”可以直接跳跃到三年间的任意一个时段，可以说是相当方便的功能。没有收集齐所有要素的玩家可以好好利用。

通关后可继承的数据

1.玩家的汉の器等级、金钱；
2.技能的育成度和习得情况；
3.已结达成的传说；
4.已经获得的道具和服装；
5.通关时的男气值（シブシャバ度）；
6.已收集的校章；
7.已收集的喧哗语句；
8.基地内已经激活的功能和已经收集的家具；
9.购买过的钓具和冲浪板等；
10.各项记录（打倒敌人数量，移动距离等等）。

全校章获得地点和时间一览

注1：由于本作玩家时会随着时间升级的，因此在游戏中对校章的年级表示也会有变化，当玩家进入第二学年的时候，自身所在的年级会变成2-X，而新入学的学生会自动成为1-X组，查找的时候请根据自己当前的学年来查找，下表中二年级前辈和三年级前辈均代表玩家一年级时的情况，而一年级学弟和二年级学弟指的则是第二学年和第三学年的新生。另外，每过一年，三年级的学生都会毕业，一旦过学年该年级所有学生都会消失，校章自然也无法获得。

注2：大部分学生不单单会在一个时间点出现，限于篇幅只列出一个出现地点。除了自己年纪和二年级前辈的校章外，其余校章基本都是最早能获得的时间。

注3：收集校章时，一旦某个时间点所有校章都收集完毕后，触发剧情可以到学校任意区域查看是否有新的学生出现，如果没有说明其他地点并没有更新，一旦某区域出现新学生的话，建议将所有区域在当前时间内再搜索一次，以免有漏网之鱼。

玩家所在的年级

普通科1–A组

学生名	获得地点/方法
市川慎太郎	游戏开始时的强制剧情中获得
梅田健太郎	游戏开始时的强制剧情中获得
庆后一贵	普通科1–A教室内剧情战（一年级一学期）
平山拓哉	普通科1F走廊楼梯最边上（一年级一学期）
中岛公平	普通科1F1–A教室（一年级一学期）剧情战
长妻龙大	普通科1F1–A教室（一年级一学期）剧情战
西村稳高	普通科1F1–A教室（一年级一学期）剧情战
宇崎总司	普通科1F1–A教室（一年级一学期）剧情战
高桥文广	九鬼岛高校正门（一年级一学期）
须藤大贵	九鬼岛高校正门附近（一年级一学期）
田原义朗	九鬼岛高校正门校舍入口附近（一年级一学期）
水野佑一郎	普通科1F1–A教室内（一年级一学期）
柏熊宏之	中庭右下角的房间前（一年级一学期）
佐藤成朗	中庭中庭左下角落内（一年级一学期）
安田佑一	教职员栋2F走廊内走动（一年级一学期）
汤原要	华ヶ崎海岸上方的停车场内（一年级一学期）
山本敦	七福マイウエイ区域左上角的商店前（一年级二学期）
三森将	七福マイウエイ的街道上（一年级寒假中）

普通科1–B组

学生名	获得地点/方法
今村雅也	普通科1F走廊上（一年级一学期）
大冢宽人	普通科1F1–B教室（一年级一学期）
腰冢晃	普通科1F1–C教室（一年级一学期）
吉田礼二	九鬼岛高校正门（一年级一学期）
国宝贤一	九鬼岛高校正门校舍入口附近（一年级一学期）
远藤元气	普通科1F大门入口附近（一年级一学期）
上村丰	九鬼岛高校里门周围道路上（一年级一学期）
吉谷公德	教职员栋1F的楼梯前（一年级一学期）
田口薰	教职员栋1F的走廊内（一年级一学期）/职员栋2F走廊内（一年级二学期アジト解放后）
德田久远	教职员栋1F的自动售货机前（一年级一学期）
冈崎丰照	教职员栋2F的走廊中央（一年级一学期）
近藤信夫	教职员栋2F的走廊内走动（一年级一学期）
间取宽太郎	七福大通り右上角角落内（一年级一学期）
三桥贵之	九鬼岛高校里门游泳池（一年级暑假中）
富坚耕一郎	九鬼岛一丁目的蓝色主线剧情点中（一年级二学期）
秋山龙之介	普通科2F走廊上（二年级一学期）
伊藤伸二	普通科2F2–B教室内（二年级一学期）
森田昌史	九鬼岛町一丁目左边的商店前（二年级一学期）
川野时生	完成体育馆的排球小游戏支线任务“ストロングホ–ン”（二年级暑假开始）
工藤哲平	体育馆北面讲台上（三年级二学期）
大桥惠太	体育馆北面讲台上（三年级二学期）

普通科1–C组

学生名	获得地点/方法
宫藤芳雄	普通科1F走廊上（一年级一学期）
坂本武藏	普通科1F1–C教室（一年级一学期）
平松翔吾	普通科1F的厕所内（1年一学期）
松崎健成	中庭的座椅旁边（一年级一学期）
堀口俊树	中庭中庭内散步（一年级一学期）
中井清宪	网球对决中完成对决任务“通りすがり”（一年级暑假开始）
佐々木枫	网球对决中完成对决任务“イケメン1年生”（一年级暑假开始）
井口辽太郎	九鬼岛高校正门右下角停车场位置的主线剧情中（一年级二学期）
安藤亘	九鬼岛高校正门右下角停车场位置的主线剧情中（一年级二学期）
大谷润世	教职员栋1F走廊楼梯前的主线剧情中（一年级二学期）
黑后佑太	教职员栋1F走廊楼梯前的主线剧情中（一年级二学期）
宇野健诚	教职员栋1F走廊楼梯前的主线剧情中（一年级二学期）
池田大志	普通科1F1–A教室的蓝色主线剧情战（一年级二学期据点解放后）
相泽弘志	普通科1F1–A教室的蓝色主线剧情战（一年级二学期据点解放后）
泽口鲇太	完成体育馆的排球小游戏支线任务“アタックラバ–”（二年级暑假开始）
名岛武	完成体育馆的排球小游戏支线任务“ストロングホ–ン”（二年级暑假开始）
细谷大树	九鬼岛一丁目入口附近的蓝色剧情战（二年级二学期）
和田靖川	九鬼岛一丁目入口附近的蓝色剧情战（二年级二学期）
宫内仁	九鬼岛一丁目入口附近的蓝色剧情战（二年级二学期）
北条聪志	九鬼岛一丁目入口附近的蓝色剧情战（二年级二学期）

普通科1–D组

学生名	获得地点/方法
大原纯平	普通科1F走廊上廊下（一年级一学期）
大内育郎	普通科1F1–D教室内（一年级一学期）
西山右恭	普通科1F1–D教室内（一年级一学期）
福本达彦	九鬼岛高校里门教职员栋1F正面（一年级一学期）
青木久志	九鬼岛高校里门左上角小房间的正面（一年级一学期）
堀绅介	九鬼岛高校里门中央建筑物下方角落内（一年级一学期）
奥村星矢	七福マイウエイ的街道上（一年级寒假中）
奥山智树	七福マイウエイ的街道上（一年级寒假中）
三岛勇海	七福マイウエイ的街道上（一年级寒假中）
三上胜也	七福マイウエイ的街道最下方的角落内（一年级寒假中）
福德悠斗	七福マイウエイ的街道最下方的角落内（一年级寒假中）
涉谷若都	九鬼岛高校正门入口处的蓝色剧情战（一年级三学期）
岛津圭	九鬼岛高校正门入口处的蓝色剧情战（一年级三学期）
林田猛	九鬼岛高校正门入口处的蓝色剧情战（一年级三学期）
富田虎太郎	中庭蓝色剧情战（一年级三学期）
中野则仁	中庭蓝色剧情战（一年级三学期）
高松纯一	中庭蓝色剧情战（一年级三学期）
中山アンディ浩太	九鬼岛高校校舍蓝色剧情战（一年级三学期）
甲斐德和	完成体育馆的排球小游戏支线任务“アタックラバ–”（二年级暑假开始）
町田秀市	七福大通り中央道路上（二年级二学期）

工业科1-K组	
学生名	获得地点/方法
高野宗一	工业科敷地内（一年级三学期）
中本步	工业科敷地内（一年级三学期）
西本葵	门工业科敷地内（一年级三学期）
上野匡	工业科1F（一年级三学期）
小牧盛明	门工业科1F教室内（一年级三学期）
落合聪	工业科1F教室内（一年级三学期）
小川菊次郎	工业科1F走廊上（一年级三学期）
笹田春马	工业科1F走廊上（一年级三学期）
渡边守彦	工业科1F教室内（一年级三学期）
上条龙一	七福マイウエイ的蓝色剧情战（一年级三学期）
河村重树	七福マイウエイ的蓝色剧情战（一年级三学期）
森山飞吕彦	七福マイウエイ左边的公园内（二年级一学期）
石神花道	工业科2F教室内（二年级一学期）
岩本燕	工业科2F厕所内（二年级一学期）
水谷光	工业科2F走廊内（二年级一学期）
福岛恭司	中庭下方的小房间内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
村山诚二	中庭下方的小房间内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
千石雄飞	九鬼岛高校正门蓝色剧情战（三年级一学期）
城之内一郎	工业科2F蓝色剧情战（三年级一学期）
大竹正太郎	工业科敷地内移动中（三年级二学期）
望月骏河	工业科3F教室内（三年级二学期））

二年级前辈

普通科2-A组	
学生名	获得地点/方法
广濑凪	普通科2F2-A教室（一年级一学期和暑假中）
西泽雅武	普通科2F走廊楼梯前（一年级一学期）
花田一平	普通科2F2-A教室（一年级一学期）/普通科走廊楼梯前（一年级暑假中）
今井荣太	普通科1F1-A教室的蓝色主线剧情战（一年级二学期据点解放后）
大城幸大	普通科1F1-A教室的蓝色主线剧情战（一年级二学期据点解放后）/九鬼岛高校正门的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
石山庄屋	普通科1F1-A教室的蓝色主线剧情战（一年级二学期据点解放后）
清水哲也	九鬼岛高校正门入口位置（二年级一学期）
筒井敦也	普通科3F走廊上（二年级一学期）
泷泽卓	九鬼岛高校中庭网球场内（二年级一学期）
土井芳树	九鬼岛高校里门蓝色主线剧情战（二年级二学期）
矢岛吉伸	九鬼岛高校据点处的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
福井武宗	九鬼岛高校据点处的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
原田弓弦	九鬼岛高校据点处的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
早川悠仁	九鬼岛高校据点处的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
山田赖芯	七福大通り击破收集学生校章的任务剧情中出现（二年级二学期）
平田荣作	七福大通り击破收集学生校章的任务剧情中出现（二年级二学期）
山崎龙人	七福大通り击破收集学生校章的任务剧情中出现（二年级二学期）
平野澄人	体育馆内（二年级二学期可进入黑川据点后）

普通科2-B组	
学生名	获得地点/方法
金泽伸太	九鬼岛高校正门足球场内（一年级一学期）
筱原	普通科2F厕所前（一年级一学期）/普通科2F2-B教室内（一年级暑假中）
小西阳	普通科2F2-B教室（一年级一学期）/普通科2F厕所内（一年级暑假中）
北本鸣海	教职员栋2F学生食堂（一年级一学期）
堀江昴大	游泳池内（一年级暑假中）
冢本富士男	体育馆内完成支线任务"スポーツよりケンカ"（一年级二学期）
小池大梦	体育馆内完成支线任务"スポーツよりケンカ"（一年级二学期）
田村大	普通科3F走廊上（二年级一学期）
田代浩辉	完成体育馆的排球小游戏支线任务"パーフエクター"（二年级暑假开始）
本间直树	完成体育馆的排球小游戏支线任务"パーフエクター"（二年级暑假开始）
护田佐助	九鬼岛高校正门的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
岸本守正	九鬼岛高校正门的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
竹中济一	九鬼岛高校正门的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
榎本玲音	体育馆的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
天野雪夫	体育馆的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
胜俣忠司	体育馆的蓝色主线剧情战（二年级二学期）
高山森孝	九鬼岛高校里门位置（二年级二学期可进入黑川据点后）
樋口京介	体育馆黑川据点内（二年级二学期可进入黑川据点后）
竹谷浦正	体育馆黑川据点内（二年级二学期可进入黑川据点后）
园田大和	普通科3F3-B教室内（二年级二学期可进入黑川据点后）

普通科2-C组	
学生名	获得地点/方法
小泽直真	九鬼岛高校里门上方房间的北面的小道内（一年级一学期）
宫原寿武	七福大通り披萨店附近（一年级一学期）
大场拓郎	九鬼岛高校正门足球场左上角的球门旁（一年级一学期）/体育馆（一年级二学期アジト解放后）
大木健吾	九鬼岛高校正门足球场内（一年级一学期）/体育馆（一年级二学期アジト解放后）
八代智晴	游泳池旁（支线任务）（一年级暑假）/教职员栋2F走廊附近（一年级一学期）
西尾洋一	网球对决中完成对决任务"不真面目部员"（一年级暑假开始）
河野拓一	教职员栋1F左边的角落内（一年级暑假开始）/普通科屋上（一年级二学期アジト解放后）
青山纪之	普通科2F2-C教室（一年级一学期）/普通科2F走廊内（一年级暑假中）
野中信也	普通科2F2-D教室（一年级暑假中）/普通科3F3-C教室（二年级一学期）
吉泽俊辅	教职员栋2F的学生食堂内（一年级一学期）/九鬼岛高校里门左上角建筑物左边的小道内（一年级暑假中）
马场亮介	九鬼岛高校正门足球场内（一年级二学期）
小仓诚道	普通科2F2-D教室外蓝色剧情战（二年级一学期）
福冈孝太	普通科2F2-D教室外蓝色剧情战（二年级一学期）
栗田正和	游泳池内（二年级一学期）
风间二郎	九鬼岛高校足球场强制蓝色剧情战（二年级一学期）
谷川越人	完成体育馆的排球小游戏支线任务"フイフテイーズ"（二年级暑假开始）
高田信安	普通科3F3-C教室内（二年级二学期可进入黑川据点后）
宫川然	普通科3F3-C教室内（二年级二学期可进入黑川据点后）
椎名昂	九鬼岛高校里门的蓝色剧情战斗中（二年级三学期）
森下光彦	九鬼岛高校里门的蓝色剧情战斗中（二年级三学期）

普通科2-D组	
学生名	获得地点/方法
广田文斗	七福大通り（一年级一学期）剧情战中
竹下树	七福大通り（一年级一学期）剧情战中
三轮广一	九鬼岛高校正门足球场左下角的球门内（一年级一学期）/教职员栋1F的商店前（一年级二学期アジト解放后）
德永英士	九鬼岛高校里门游泳池旁（支线任务）（一年级暑假）/教职员栋1F的保健室（二年级一学期）
前川上总	网球对决中完成对决任务"パワープレイヤー"（一年级暑假开始）
宫崎政彦	教职员栋2F学生食堂中（一年级一学期以及暑假中）
川岛忠则	普通科2F走廊内走动（一年级暑假中）
松尾成夫	普通科2F走廊内走动（一年级一学期和暑假中）/普通科3F3-D教室（二年级一学期）
高木智久	普通科2F厕所内（一年级一学期）/普通科2F走廊内（一年级暑假中）
今野三郎	普通科2F2-D教室内（一年级暑假中）/普通科3F厕所内（二年级一学期）
大田健与	九鬼岛高校里门左上角建筑物左边的小道内（一年级暑假中）
越智孝久	九鬼岛高校体育馆内完成支线任务"スポーツよりケンカ"（一年级二学期）
日高清健	九鬼岛高校正门强制剧情战斗（二年级一学期）
村田鬼继	九鬼岛高校正门强制剧情战斗（二年级一学期）
松冈雷太	九鬼岛高校足球场强制蓝色剧情战（二年级一学期）
加藤睦稀	完成体育馆的排球小游戏支线任务"フイフテイーズ"（二年级暑假开始）
东春也	九鬼岛高校里门蓝色主线剧情战（二年级二学期）
三好敬道	七福大通り击破收集学生校章的任务剧情中出现（二年级二学期）
西野正明	七福大通り击破收集学生校章的任务剧情中出现（二年级二学期）
土田律人	教职员栋1F的右边的医务室内（二年级二学期可进入黑川据点后）

工业科2-K组	
学生名	获得地点/方法
大西基吉	工业科敷地内左下角（一年级三学期）
冈田依久	工业科敷地内最北面的小道中（一年级三学期）
青谷雅鬼	工业科敷地内红色支线任务"工业科の鬼"中出现（一年级三学期）
赤羽鬼一	工业科敷地内红色支线任务"工业科の鬼"中出现（一年级三学期）
小原悠平	工业科2F走廊上（一年级三学期）
濑户新一	工业科2F走廊上（一年级三学期）
中西亮	工业科2F教室内（一年级三学期）
武井凉平	工业科2F教室内（一年级三学期）
吉本健介	工业科2F教室内（一年级三学期）
吉野空一	工业科2F厕所内（一年级三学期）
茂木悠生	体育馆内（二年级一学期）
小谷学	工业科敷地内（二年级一学期）
畑中辉人	工业科敷地内（二年级一学期）
比嘉公贵	工业科敷地内北面通道中（二年级一学期）
坂田里久斗	工业科3F教室内（二年级一学期）
米田朝阳	工业科3F教室内（二年级一学期）
福田俊雄	九鬼岛高校体里门位置（二年级二学期可进入黑川据点后）
金田拳志郎	工业科3F教室内（二年级二学期可进入黑川据点后）
绪方拓磨	工业科3F教室内（二年级二学期可进入黑川据点后）
铃木伊翔	华ヶ崎海岸的沙滩上（一年级一学期）

三年级前辈

普通科3-A组	
学生名	获得地点/方法
井上麟太郎	网球对决中完成对决任务"高速プレイヤー"（一年级暑假开始）
大村和晃	九鬼岛高校里门北面的小房间内（一年级一学期）
大岛隆男	九鬼岛高校里门北面的小房间内（一年级一学期）
矢野咏斗	普通科3F3-A教室内（一年级一学期）
吉井章人	普通科3F走廊上移动中（一年级一学期）
菅智司	普通科屋上（一年级一学期）
坂井朋也	普通科屋上（一年级一学期）
庄司平二	普通科屋上（一年级一学期）
高岛新大	九鬼岛高校足球场内（一年级一学期打倒宇崎总司后）
安部矢之助	普通科3F3-A教室内（一年级一学期打倒宇崎总司后）
角田荣	教职员栋2F的左边道路的尽头（一年级一学期）
岸广见	游泳池内（一年级暑假）
冈本凉哉	游泳池内（一年级暑假）
大森正幸	游泳池内（一年级暑假）
三宅瑛	九鬼岛神社左下角（一年级暑假）
岩濑将马	体育馆内（一年级二学期）
薄木邦正	体育馆内（一年级二学期）

学生名	获得地点/方法
小野寺司	体育馆内（一年级二学期）
原口瑞树	普通科3F走廊上移动（一年级寒假）
平井大河	普通科3F3-A教室内（一年级寒假）

普通科3-B组

学生名	获得地点/方法
吉原优	网球对决中完成最后的对决任务“テニス部部长”（一年级暑假开始）
饭岛秀斗	九鬼岛高校足球场最右下角（一年级一学期）
片山靖典	九鬼岛高校足球场最右下角（一年级一学期）
菊池楼真	九鬼岛高校正面右下角的停车场（一年级一学期）
神田筑马	九鬼岛高校正面右下角的停车场（一年级一学期）
杉本空	普通科3F3-B教室内（一年级一学期）
田上朔太郎	普通科3F3-B教室内（一年级一学期）
森川仙介	普通科3F走廊上（一年级一学期）
津田元	普通科屋上（一年级一学期）
江口俊雅	教职员栋1F的右边的医务室内（一年级一学期）
黑泽圣	中庭右下角的小屋内（一年级一学期）
中原心羽	教职员栋2F的左边道路的尽头（一年级一学期）
谷本尚	游泳池内（一年级暑假）
齐藤冬嗣	体育馆内（一年级二学期）
沟口海	体育馆内（一年级二学期）
泷田枝万	普通科3F走廊上（一年级寒假）
根岸鹰一	普通科3F3-B教室内（一年级寒假）
长田国亲	九鬼岛高校中庭右下角小屋内（一年级寒假）
寺本大辅	七福大通り中央的道路上（一年级寒假）
野崎功典	九鬼岛一丁目右下角的居住区中（一年级寒假）

普通科3-C组

学生名	获得地点/方法
片桐龙次	触发与其的最终对决后获胜掉落（三年级三学期毕业时）
白石笃人	九鬼岛高校里门最左下角道路的尽头（一年级一学期）
三木诚道	九鬼岛高校足球场中央位置（一年级一学期）
菅野一生	普通科3F走廊上（一年级一学期）
川端哲雄	普通科3F3-C教室内（一年级一学期）
柏木政男	普通科3F右边厕所内（一年级一学期）
冢田德一	九鬼岛高校中庭网球场内（一年级一学期）
福永秦辉	七福大通り下方的道路边（一年级一学期）
须田良太	九鬼岛高校足球场左下角内（一年级一学期打倒宇崎总司后）
山下伸之介	普通科屋上（一年级一学期打倒宇崎总司后）
高井一茶	九鬼岛高校中庭右下角的小屋内（一年级一学期打倒宇崎总司后）
饭冢大智	华ケ崎海岸的沙滩上（一年级一学期）
安达邦英	九鬼岛高校体育馆内（一年级二学期）
小野雅治	完成体育馆的排球小游戏支线任务“レッドダイナソ-”（一年级二学期开始）
本田秀俊	普通科3F走廊上（一年级寒假中）
内海龙	普通科3F3-C教室内（一年级寒假中）
山根干太	普通科3F3-D教室内（一年级寒假）
富永隼也	教职员栋1F的右边的医务室内（一年级寒假中）
辻健	教职员栋2F走廊尽头（一年级寒假中）
西田龙太	七福大通り中央通道尽头（一年级一学期第一次打倒宇崎总司，回自己房间休息结束后）

普通科3-D组

学生名	获得地点/方法
海老泽淡	九鬼岛高校里门北面的小房间内（一年级一学期）
白井骏斗	九鬼岛高校里门北面的小房间内（一年级一学期）
岩崎奏多	九鬼岛高校里门最左下角道路的尽头（一年级一学期）
新田启人	九鬼岛高校足球场中央位置（一年级一学期）
浜田和空	普通科3F3-D教室内（一年级一学期）
大久保荣助	普通科3F3-D教室内（一年级一学期）
吉冈国男	普通科3F右边厕所内（一年级一学期）
关根福史	普通科屋上（一年级一学期）
向井秋	九鬼岛高校中庭右下角的小屋内（一年级一学期）
黑木莲二	七福大通り左下角的道路边（一年级一学期）
小柳清太	普通科3F右边厕所内（一年级一学期打倒宇崎总司后）
奥田益久	普通科3F右边厕所内（一年级一学期打倒宇崎总司后）
下田优作	九鬼岛高校中庭右下角的小屋外（一年级一学期打倒宇崎总司后）
松居新八	完成体育馆的排球小游戏支线任务“レッドダイナソ-”（一年级二学期开始）
丹羽塔矢	普通科3F3-D教室内（一年级寒假）
宫田飒马	华ケ崎海岸沙滩上（一年级寒假）
杉山友德	七福大通り下方的道路上（一年级寒假）
西冈充	九鬼岛一丁目中央的居住区（一年级寒假）
长冈空也	九鬼岛一丁目右下角的居住区中（一年级寒假）
西川万吏	九鬼岛神社左边小道中（一年级寒假）

工业科3-K组

学生名	获得地点/方法
加纳郁哉	九鬼岛高校里门北面的小屋内（一年级一学期打倒宇崎总司后）
及川悠真	九鬼岛高校里门北面的小屋内（一年级一学期打倒宇崎总司后）
村濑伊织	华ケ崎海岸右上角的停车场（一年级一学期）
加古一成	九鬼岛一丁目中央胡同的尽头（一年级暑假）
星友孝	九鬼岛一丁目中央胡同的尽头（一年级暑假）
内山佳人	九鬼岛神社左上角（一年级暑假）
熊谷苍	七福マイウェイ最下方左边的停车场内（一年级二学期）
日野袖木	九鬼岛高校工业科敷地内（一年级寒假）
服部章造	九鬼岛高校工业科敷地内北面的小道中（一年级寒假）
榊原贵丸	九鬼岛高校工业科敷地内北面的小道中（一年级寒假）
城之内一郎	九鬼岛高校工业科2F蓝色剧情战（三年级一学期）
神崎莲	普通科3-A教室内的蓝色剧情战（三年级一学期）
龟冈钦一	九鬼岛高校工业科3F厕所内（一年级三学期）
大石清宽	九鬼岛高校工业科3F厕所内（一年级三学期）
野村闪仁	九鬼岛高校工业科3F走廊上（一年级三学期）
古田贞广	九鬼岛高校工业科3F走廊上（一年级三学期）
小林纲希	九鬼岛高校工业科3F教室内（一年级三学期）
寺田望	九鬼岛高校工业科3F教室内（一年级三学期）
藤川宪武	九鬼岛高校工业科3F走廊上（一年级三学期）
奥野优太	七福大通り中央通道尽头（一年级一学期第一次打倒宇崎总司，回自己房间休息结束后）

一年级学弟

普通科1-A组

学生名	获得地点/方法
泉雅史	九鬼岛高校正门大门口位置（二年级一学期）
浜口英司	九鬼岛高校校舍正门（二年级一学期）
横田元晴	普通科1F正门位置（二年级一学期）
多田骏太	普通科1F走廊上（二年级一学期）
久保田德利	普通科1F最左边的走廊楼梯前（二年级一学期）
太田大成	普通科1F最左边的走廊楼梯前（二年级一学期）
川上久典	九鬼岛高校中庭下方的小房间内（二年级一学期）
金城有朋	九鬼岛高校中庭下方的小房间内（二年级一学期）
根本飒汰	九鬼岛高校中庭内（二年级一学期）
羽生逸武	教职员栋1F医务室内（二年级一学期）
手冢安辉	教职员栋1F医务室内（二年级一学期）
藤泽仗助	教职员栋1F医务室内（二年级一学期）
牧野春德	普通科1F1-A教室内（二年级一学期）
西琉圣	普通科1F入口位置（二年级一学期）
筱田英纯	九鬼岛高校游泳池内（二年级一学期）
柴田真	完成体育馆的排球小游戏支线任务“デビルマシンガン”（二年级暑假开始）
野泽仁太	完成体育馆的排球小游戏支线任务“デビルマシンガン”（二年级暑假开始）
增田力也	七福大通り击破收集学生校章的任务剧情中出现（二年级二学期）
村上康介	七福大通り击破收集学生校章的任务剧情中出现（二年级二学期）
三谷完司	九鬼岛高校里面体育馆北面讲台上（三年级二学期）

普通科1-B组

学生名	获得地点/方法
出口忠义	九鬼岛高校正门大门口位置（二年级一学期）
山中樱太	普通科1F走廊附近（二年级一学期）
松原勇介	普通科1F1-C教室内（二年级一学期）
白川咲斗	教职员栋1F右边商店内（二年级一学期）
佐伯拓梦	普通科1F走廊内（二年级一学期）
藤井润	九鬼岛高校足球场中央（二年级一学期）
林直人	九鬼岛高校足球场中央（二年级一学期）
神谷信平	九鬼岛高校正门周边附近转悠（二年级一学期）
川原樱司	普通科1F入口位置（二年级一学期）
仓田恒彦	九鬼岛高校游泳池内（二年级一学期）
山岸稔	九鬼岛高校游泳池内（二年级一学期）
镰田永远	七福大通り左下角的角落内（二年级一学期）
大崎宗纪	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）
小田夏辉	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）
石川弘海	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）
野口弦人	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）
藤村陆	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）
永野翔平	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）
长尾东吾	网球对决中完成对决任务“テクニシャン”（二年级开始）
阿部平佑	九鬼岛高校中庭附近走动（三年级二学期）

普通科1-C组

学生名	获得地点/方法
川口坚作	九鬼岛高校足球场北面的球门前（二年级一学期）
二宫元博	普通科1F1-D教室内（二年级一学期）
土屋隆太郎	普通科1F右边厕所内（二年级一学期）
村井崇彦	普通科屋上（二年级一学期）
白浜绚仁	普通科1F1-C教室内（二年级一学期）
杉浦福	普通科1F入口位置（二年级一学期）
宫下桃季	普通科屋上（二年级一学期）
饭田将太	体育馆南面小房间内（二年级一学期）
桥本清	华ケ崎海岸北面的停车场（二年级一学期）
古贺吾郎	完成体育馆的排球小游戏支线任务“ワイルドピエロ”（二年级暑假开始）
耿野星吾	七福大通り击破收集学生校章的任务剧情中出现（二年级二学期）
内藤真弓	普通科1F1-C教室内（二年级二学期可进入黑川据点后）
横井斗志	七福大通り蓝色的强制剧情战斗（二年级寒假中）
松本岩男	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）
松永照幸	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）
相马真人	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）
荒木雪哉	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）
丸山健太	网球对决中完成对决任务“卑怯者”（二年级开始）
松山周平	普通科2F走廊内移动（三年级一学期）
志村季治	九鬼岛高校正门附近移动（三年级二学期）

普通科1-D组	
学生名	获得地点/方法
稻垣大翔	普通科1F1-D教室内（二年级一学期）
平冈翼斗	普通科1F右边走廊角落内（二年级一学期）
丰田高春	普通科1F右边走廊角落内（二年级一学期）
北川绿志	普通科1F走廊上（二年级一学期）
大山达治	九鬼岛高校正门蓝色的剧情战（二年级一学期）
村松一夏	九鬼岛高校正门蓝色的剧情战（二年级一学期）
前田铁	普通科2F2-A教室的蓝色剧情战（二年级一学期）
片冈陆弥	九鬼岛高校中庭网球场外（二年级一学期）
堤千司	普通科1F走廊内（二年级一学期）
中田阳介	普通科1F1-D教室内（二年级一学期）
石崎绊人	七福大通り右上角的角落内（二年级一学期）
桑原长彦	七福大通り最右边道路边上（二年级一学期）
久保良也	九鬼岛神社左边商店旁（二年级一学期）
笠井和也	完成体育馆的排球小游戏支线任务“ワイルドピエロ”（二年级暑假开始）
山口聪文	普通科1F最右边厕所内（二年级二学期可进入黑川据点后）
香取永	华ヶ崎海岸的码头通道上（二年级二学期可进入黑川据点后）
渡边浩二	七福大通り蓝色的强制剧情战斗（二年级寒假中）
野田士郎	七福大通り蓝色的强制剧情战斗（二年级寒假中）
山内佑太郎	七福大通り蓝色的强制剧情战斗（二年级寒假中）
松田己龙	七福大通り需要连续收集指定校章的剧情中出现（二年级寒假中）

工业科1-K组	
学生名	获得地点/方法
吉川丈	七福マイウエイ北面的街道上（二年级一学期）
田岛圭悟	七福マイウエイ北面的街道上（二年级一学期）
佐久间巧	七福マイウエイ左边的公园内（二年级一学期）
中尾忍	七福マイウエイ左边的公园内（二年级一学期）
松下太郎	工业科敷地内（二年级一学期）
后藤太一	工业科敷地内（二年级一学期）
木村贵记	工业科敷地内（二年级一学期）
柳泽流	工业科1F走廊内（二年级一学期）
汤浅久宽	工业科1F走廊内（二年级一学期）
谷口贵之	工业科1F教室内（二年级一学期）
芳贺俊哉	工业科1F教室内（二年级一学期）
南冬矢	工业科敷地北面的小道内（三年级一学期）
小山铁马	工业科敖地内蓝色剧情战（三年级一学期）
北原善一	工业科敖地内蓝色剧情战（三年级一学期）
武田圭寿	工业科2F蓝色剧情战（三年级一学期）
宫城彰久	工业科2F蓝色剧情战（三年级一学期）
关与继	工业科2F蓝色剧情战（三年级一学期）
北野玄兔	工业科敷地内（三年级二学期）
浅田克敏	工业科敷地内（三年级二学期）
川田七辉	工业科敷地内（三年级二学期触发单挑工业科学生的剧情时）

二年级学弟

普通科1-A组	
学生名	获得地点/方法
畄山贵明	九鬼岛高校右下角的停车场内（三年级一学期）
西原和马	九鬼岛高校右下角的停车场内（三年级一学期）
千叶壹	九鬼岛高校里门北面的房间通道前（三年级一学期）
秋叶大悟郎	体育馆黑川的据点内（三年级一学期）
中村长一	体育馆外附近（三年级一学期）
小笠原尚武	普通科1F左边楼梯前（三年级一学期）
冈野安彦	普通科1F入口位置（三年级一学期）
藤本优希	普通科1F1-A教室内（三年级一学期）
新谷阳斗	普通科屋上（三年级一学期）
小泽喜八郎	中庭位置移动（三年级一学期）
大野岭	九鬼岛一丁目中央的小胡同尽头（三年级一学期）
上原唯人	七福大通り右边的道路上（三年级一学期）
安井从道	体育场内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
田中龙辉	普通科1F左边走廊尽头（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
北山苍介	普通科1F右边走廊尽头（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
岛田晴彦	普通科1F右边走廊尽头厕所内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
田边凛	普通科屋上（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
山川真人	普通科屋上（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
松野龙马	体育馆内移动（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
冈部正树	网球对决中完成对决任务“信号机くん”（三年级开始）
坂口一	网球对决中完成对决任务“安定プレイヤ-”（三年级开始）

普通科1-B组	
学生名	获得地点/方法
金居康文	九鬼岛高校正门蓝色剧情战斗中（三年级一学期）
佐野伊吹	九鬼岛高校正门左边的角落内（三年级一学期）
大槻春树	九鬼岛高校里门北面的房间内（三年级一学期）
松浦慎吾	体育馆内（三年级一学期）
石原贤治	体育馆黑川的据点内（三年级一学期）
萩原次晴	普通科1F右边的厕所内（三年级一学期）
原裕弥	普通科1F右边的厕所内（三年级一学期）
沼田亮二	普通科1F1-B教室内（三年级一学期）
内田照英	教职员栋1F最右下角的商店内（三年级一学期）
筱崎响	华ヶ崎海岸中央海の家的位置（三年级一学期）
小松武人	九鬼岛一丁目中央的小胡同尽头（三年级一学期）

学生名	获得地点/方法
藤野弘	普通科1F出入口附近移动（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
小森纪	普通科1F出入口附近（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
河合澄快	普通科1F出入口附近（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
大川甚平	普通科1F1-B教室内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
藤冈豪	体育馆内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
泽田文哉	体育馆内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
森太平	体育馆黑川据点内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
武藤一彻	华ヶ崎海岸左上角的停车场内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）

普通科1-C组	
学生名	获得地点/方法
入江渚	九鬼岛校足球场中央（三年级一学期）
岩井龙矢	九鬼岛高校里门北面的房间内（三年级一学期）
宫本优羽	体育馆内（三年级一学期）
浅井柊	普通科1F入口大门位置（三年级一学期）
金子恭平	普通科1F1-C教室内（三年级一学期）
山村遥斗	普通科1F1-C教室内（三年级一学期）
儿玉伦太	教职员栋2F走廊最左边的角落内（三年级一学期）
藤田澄也	中庭左上角（三年级一学期）
长岛智大	中庭左上角（三年级一学期）
成田高登	七福マイウエイ中央左方的公园内（三年级一学期）
栗原峻希	九鬼岛神社左下角（三年级一学期）
森冈义春	九鬼岛高校正门靠近校舍附近位置（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
植田一心	普通科1F走廊上移动（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
大泽裕章	普通科1F走廊上（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
藤原莲太	九鬼岛高校里门附近移动（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
川崎友和	九鬼岛高校里门最左下角角落内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
八木广大	体育馆左下小房间内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
杉田雅功	华ヶ崎海岸沙滩上（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
小泉隼人	完成体育馆的排球小游戏支线任务“ビギナ-ズ”（三年级开始后）
冈村庆二	完成体育馆的排球小游戏支线任务“ビギナ-ズ”（三年级开始后）
古川海斗	完成体育馆的排球小游戏支线任务“ツインスパイダ-”（三年级开始后）

普通科1-D组	
学生名	获得地点/方法
五十岚匠海	九鬼岛高校正门附近的位置移动（三年级一学期）
宫泽表史	九鬼岛高校足球场中央（三年级一学期）
荒井和泉	九鬼岛高校里门北面房间后的小道中（三年级一学期）
长泽无我	体育馆内（三年级一学期）
永井小太郎	普通科1F走廊上移动（三年级一学期）
小出宏树	普通科1F走廊上移动（三年级一学期）
岩田千利	普通科1F1-D教室内（三年级一学期）
北村龙平	教职员栋1F楼梯口前（三年级一学期）
堀内银次朗	教职员栋2F走廊最左边的角落内（三年级一学期）
大池雄大	九鬼岛高校中庭右下角的房间内（三年级一学期）
细川椿	普通科1F出入口附近（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
牛田直春	普通科1F1-D教室内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
稻田新	普通科1F1-D教室内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
大平透	普通科屋上（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
石井光太郎	体育馆左下小房间内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
森本音彦	体育馆黑川据点内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
尾崎进	游泳池内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
竹村心	九鬼岛一丁目右下角房间的胡同内（三年级一学期触发七福大通り的主线剧情后）
竹内贤人	完成体育馆的排球小游戏支线任务“ツインスパイダ-”（三年级开始后）

普通科1-K组	
学生名	获得地点/方法
浅野桔平	工业科入口前（三年级一学期）
笠原信久	工业科入口前（三年级一学期）
谷志乃	工业科敷地内右下角（三年级一学期）
下村宪夫	工业科敷地内右下角（三年级一学期）
杉原清志郎	工业科敷地北面的小道内（三年级一学期）
河原宏太	工业科敷地北面的小道内（三年级一学期）
中川零	工业科1F入口处（三年级一学期）
菅原骏平	工业科1F入口处（三年级一学期）
横山靖至	工业科1F教室内（三年级一学期）
堀川凯	工业科1F走廊上（三年级一学期）
小坂兵吾	工业科1F走廊上（三年级一学期）
黑田百树	工业科1F教室内（三年级一学期）
梶原优心	七福マイウエイ中央右边道路的尽头（三年级一学期）
中泽常则	九鬼岛高校里门蓝色剧情战（三年级一学期）
石田直也	九鬼岛高校里门蓝色剧情战（三年级一学期）
关口洋平	工业科敖地内蓝色剧情战（三年级一学期）
星野芽佐	工业科敖地内蓝色剧情战（三年级一学期）
松村翼	工业科敖地内蓝色剧情战（三年级一学期）
难波藤丸	工业科敖地内蓝色剧情战（三年级一学期）
高濑星二朗	工业科敖地内右下角（三年级一学期工业科事件后）



文 昂星团　美编 咕噜

角色扮演·迷宫探索	失落英雄2		
RPG	ロストヒーローズ2		
BNE	2015年2月5日	日版	1人
6145日元	对应无意识通信	推荐玩家年龄：12岁以上	

“《失落英雄》系列”继2012年后再度登陆掌机平台，本次除了画面增强外，还加入了近年来在特摄中登场新角色，另外《高达OO》还以剧场版的形式延续了剧情。相信本作的质量不会让假面骑士、奥特曼、高达这三大系列的粉丝们失望。

菜单介绍

标题菜单

名称	作用
New Game	开始新游戏
Load Game	载入游戏
Download	购买课金项目

据点菜单

名称		作用
ブリ－フィングル－ム	パ－ティ编成	整编队伍
	チップ报告	上报获得的芯片
	待机行动	对未能入队的角色下达指令
	セ－ブ	保存游戏进度
	话をする	与附近的同伴对话
アイテムラボ	购入	购入道具
	卖却	贩卖身上的道具
	装备强化	把装备和素材合成制作出更厉害的装备
	仓库	将身上的道具存入仓库，或从仓库内拿出道具
	话をする	与附近的同伴对话
トレ－ニングル－ム		角色强化系统，二周目才会开启
クエストル－ム	サブクエスト受注	接受副任务
	サブクエスト报告	上报已完成的副任务
	话をする	与附近的同伴对话
カネゴンカジノ	斗技场	完成列表中的战斗后可以获得奖励
	ビンゴ	小游戏：Bingo
	ル－レット	小游戏：轮盘
	ポ－カ－	小游戏：扑克
	コイン交换	交换游戏币
	景品交换	用游戏币交换道具
	话をする	与附近的同伴对话
ゲ－トポ－ト	キュ－ブ选择	进入剧情迷宫
	ランダム·キュ－ブ	进入随机迷宫

队伍菜单

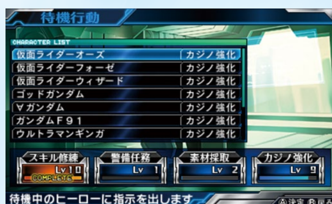
名称	作用
アイテム	查看、使用道具
スキル使用	使用角色的技能
スキルツリ－	查看角色的技能树、升级技能
ステ－タス	查看角色的能力
装备·フォ－ス	整理角色的装备和能力
デ－タベ－ス	查看角色的图鉴和游戏教程
クエスト确认	查看当前所有主线任务和副任务的内容
オプション	更改游戏设置、试听BGM
セ－ブ	保存游戏进度
リタ－ン	回到据点

据点系统

待机行动

游戏前期就会开启的选项，在这里可以给没有被选进队伍的角色下指令，指令共分为技能修炼（スキル修炼）、警备任务、素材采取、赌场强化（カジノ强化）、什么也不做（何もしない）。前四个指令都会有各自的等级，当等级上升后，对应的效果会上升。每当玩家进入迷宫探险、战斗，对应选项的经验值就会增加，每个选项的最高等级为Lv10。

技能修炼对应我方所有角色获得的AP点数；警备任务对应我方战斗结束后获得的金钱；素材采取对应战斗结束后获得稀有强化素材的几率；赌场强化后，赌场内的小游戏会增加，能够换取的装备也会增加。



赌场



在剧情进展到一定程度后才会开启的选项，玩家可以在这里玩到各种小游戏，初期的小游戏只有一种，需要将赌场升级后，其余的小游戏才会逐个开启。完成小游戏后可以赚取游戏币，游戏币也可以用游戏内的金钱和3DS小金币换取。游戏币用于交换赌场内的消耗道具或装备，顺带一提，所有角色的最终装备只能在赌场内换取，而这些装备需要赌场达到Lv10才会出现。下面给出赌场的小游戏、斗技场和道具的换取的列表。

小游戏列表

开启等级	游戏名	简介
1	斗技场	和特定的敌人战斗，胜利后会获得道具报酬，之后可以无限次挑战。但战斗胜利后不会有战斗结算。队伍被全灭的场合会回到斗技场选择界面，战斗中消耗过的道具会复原。
2	ビンゴ	下押金后系统会随机翻牌，当翻过的牌能连成一条线时（包括斜线），会根据翻牌的次数、押金、倍率算出玩家所赢得的游戏币数量。
4	ルーレット	轮盘游戏，猜小球会滚到的数字槽
7	ポーカー	扑克游戏，每次获胜后可以连续猜扑克牌的大小让奖金翻倍，直到猜错或自行放弃为止。

斗技场挑战列表

难度等级	名称	奖励游戏币	道具报酬
★1	作战失败	100	リカバリ–キット
	炎の眷属	150	万能ライフキット
	蛇蝎の如く	200	パラスピリットタブ
★2	刹帝利	300	フォトンバ–ナ–
	不意打ち	400	普通の黄金矿
	炮台	400	万能キット
	3タ–ン	450	グリ–ングリフォン
	铠袖一触	500	エグナ–ウィップ
	ヒ–ロ–?	600	技能の书
	华丽なる足技	600	きれいな黄龙の髭
	水中战斗	650	ソフト–ニャ
	超进化生命	700	ZATマイティ
★3	刀鋏	800	万能ライフキット
	雷鸣	800	素晴らしい黄龙の髭
	窮鼠英雄を噛む	850	巨大な白银矿
	无数	900	秘技の书
	地狱	1000	パラスピリットタブ
	–百–	1000	煌く黄龙の髭
	油断大敌	1100	ア–ムド・ア–マ–DE
	エンペラ–	1250	巨大な黑铅矿
	エッジマスタ–	1250	神秘的な黄龙の髭
	暴君	1300	秘技の书
★4	太阳の试练	1500	モトクリスタル
	记忆の试练	1500	デンデンセンサ–
	欲望の试练	1500	トリケラカンドロイド
	星座の试练	1500	ホルワンコフ
	希望の试练	1500	バイオレットゴ–レム
	先达の试练	1500	ファイティング・ナックル
	历史の试练	1500	ナノスキン
	对话の试练	1500	セブンスソ–ド
	肃正の试练	1500	バイオコンピュ–タ–
	未来の试练	1500	サイコフレ–ム
	人形の试练	1500	ギンガスパ–ク
	狮子の试练	1500	レオリング
	邪神の试练	1500	スパ–クレンス
	宇宙の试练	1500	トライガ–ショット
	强敌の试练	1500	リフレクションブレ–ド
★5	贤者	5000	传说的な黄龙の髭
	边狱	7000	传说的な黄龙の髭
	炼狱	8000	传说的な黄龙の髭
	恶魔の巨体	10000	传说的な黄龙の髭

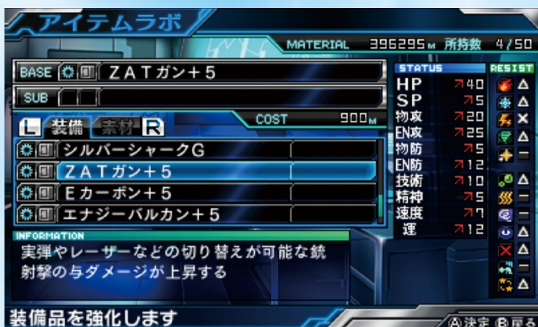
道具换取列表

开启等级	道具名	效果	需要游戏币
1	メガライフキット	回复我方一人600HP	30
	大复活キット	复活我方一人，并回复1500HP	150
	アクティブクロ–ク	200步内，遇敌率降低一半	50
3	ギガライフキット	回复我方一人1000HP	105
	フォトンバ–ナ–	装备：SP+30、速度+15、光属性攻击强化	1000
5	メガスピリットタブ	回复我方一人90SP	275
	エグナ–ウィップ	装备：物攻+30、EN攻+30、雷属性攻击强化	1500
6	グリ–ングリフォン	装备：精神+25、速度+25、运+25、风属性攻击强化	2500
	リカバリ–キット	回复我方全体500HP	550
8	万能キット	恢复我方一人所有异常状态	175
	ソフト–ニャ	装备：物防 +45、速度+30、冰属性攻击强化	2500
9	ギガスピリットタブ	回复我方一人150SP	800
	ZATマイティ	装备：EN攻+35、技术+40、火属性攻击强化	5000
10	モトクリスタル	假面骑士BLACK RX的专用装备 HP+200、SP+120、物攻+100 物理攻击给予的伤害增加	15000
	デンデンセンサ–	假面骑士W的专用装备 HP+120、SP+50、技术+60、精神+80、速度+65 火、风、光属性攻击给予的伤害增加、对打击类攻击的抗性增加	15000
	トリケラカンドロイド	假面骑士OOO的专用装备 物攻+90、技术+80、运+60 打击类攻击给予的伤害增加	15000
	ホルワンコフ	假面骑士Fourze的专用装备 SP+40、物攻+55、EN攻+30、物防+50、EN防+50、运+50 物理攻击给予的伤害增加，对打击、斩击、射击类攻击的抗性增加	15000
	バイオレットゴ–レム	假面骑士Wizard的专用装备 SP+100、技术+150 物理、EN攻击给予的伤害增加，对射击类攻击的抗性增加	15000
	ファイティングナックル	神高达的专用装备 物攻+70、EN攻击+80、技术+50 火属性攻击给予的伤害增加	15000
	ナノスキン	∀高达的专用装备 HP+255、物防+75、EN防+75、精神+150 对打击、斩击、射击类攻击的抗性增加	15000
	セブンスソ–ド	OO高达量子型的专用装备 SP+40、EN攻+100、技术+60、精神+60 斩击类攻击给予的伤害增加	15000
	バイオコンピュ–タ–	高达F91的专用装备 HP+120、SP+40、物攻+10、EN攻+30、物防+20、EN防+20 技术+40、精神+25、速度+20、运+30 斩击、射击类攻击给予的伤害增加，对打击、斩击、射击类攻击的抗性增加	15000
	サイコ・フレ–ム	独角兽高达的专用装备 EN攻+120、EN防+50、速度+45 射击类攻击给予的伤害增加	15000
	ギンガスパ–ク	银河・奥特曼的专用装备 HP+135、EN攻+90、物防+90 打击、射击类攻击给予的伤害增加	15000
	レオリング	雷欧・奥特曼的专用装备 HP+200、SP+80、技术+90、精神+90 EN系攻击给予的伤害增加，对斩击类攻击的抗性增加	15000
	スパ–クレンス	迪迦・奥特曼的专用装备 HP+150、SP+40、EN攻+50、精神+120、速度+35、运+50 火、冰、光属性攻击给予的伤害增加，对射击类攻击的抗性增加	15000
	トライガ–ショット	梦比优斯・奥特曼的专用装备 EN攻+60、精神+300、运+80 火、雷、光属性攻击给予的伤害增加，对打击类攻击的抗性增加	15000
	リフレクションブレ–ド	赛罗・奥特曼的专用装备 物攻+60、EN攻+70、物防+50、EN防+50 斩击、射击类攻击给予的伤害增加	15000



装备强化

在游戏后期，选择一个好的装备给角色装备是非常必要的，但这还远远不够。通过装备强化，可以增加装备给角色提升的能力，甚至还能给角色带来抗性。强化装备时需要消耗金钱，并让装备和其他装备或素材进行合成，素材可以通过宝箱或击败敌人后得到。素材也有分等级，最高等级为8（ランク8），等级越高，强化后提升的数值也就越高。不过每个装备最多能强化五次，已强化的次数会在装备名上显示，比如一件装备强化过一次后，名字后面就会有"+1"的字样，名字后有"+5"的装备不能够作为合成的主要素材。



极限强化示例

游戏后期，当玩家满足以下条件时，按照以下步骤即可做出大幅提升能力并有全抗性的装备。

注：有全属性、异常状态抗性的最终装备（3）需要用其他的最终装备先装上抗性后再合成。

准备：复数个最终装备和多个等级8的素材。

步骤1：最终装备（1）+超巨大な黄金矿x2+超巨大な赤铁矿x2=【最终装备（1）+4】

步骤2：最终装备（2）+超巨大な黄金矿x2+超巨大な赤铁矿x2=【最终装备（2）+4】

步骤3：合成全属性、异常状态抗性的最终装备（3）

步骤4：最终装备（2）+【最终装备（3）+5】=【最终装备（2）+5】

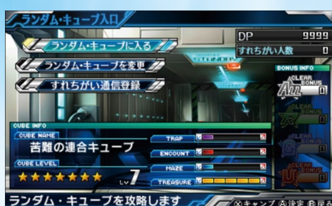
步骤5：最终装备（1）+【最终装备（2）+5】=【最终装备（1）+5】→完成

副任务

前期就会在据点菜单开启的选项，但开始时是没有任何任务可以接的，需要完成一定的剧情后才会开启新任务，具体内容请参照后文的副任务攻略。下载任务也是在这里接受。

随机迷宫

随机迷宫的地形不固定，玩家每次进入时都是不一样的场景。在这里会遇到一些剧情迷宫中不会出现的敌人，要得到他们的芯片只能通过随机迷宫来获得。另外，在进入迷宫前的界面，可以选择"ランダム・キューブ变更"选项，消耗DP点数来调整迷宫的信息。DP点数会在每次完成随机迷宫后获得，迷宫等级越高，获得的点数就越多，还可以用3DS小金币或无意识通信换取DP点数。不过要注意，再次设置迷宫信息时，将会默认从最初的地图配置开始更改。下面给出迷宫信息与相对应内容的列表。



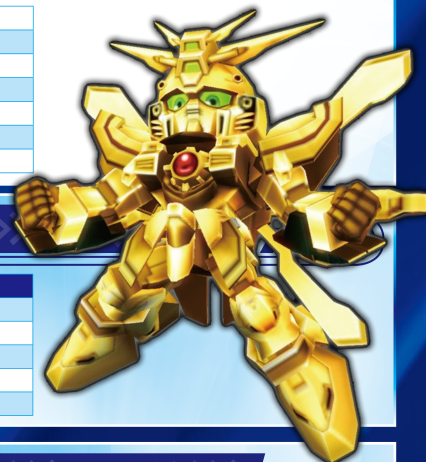
选项名	相关内容
Category	迷宫中出现的敌人类别
Cube Level	迷宫等级，不同的等级下，出现的敌人和宝箱内的道具都会变化
Trap	迷宫中陷阱地形的数量
Encount	迷宫中的遇敌率
Maze	迷宫地形的复杂程度
Treasure	迷宫中宝箱的数量

战斗系统

战斗界面



❶	当前回合数
❷	Rush槽
❸	指令说明
❹	战斗动画快进标志
❺	角色指令列表
❻	角色状态栏
❼	Hero槽



战斗时的操作

按键	作用
十字键	选择选项
X	自动战斗
B	取消
L/A	确认
R	跳过战斗动画

技能

每个角色都会有属于自己的特殊技能，使用技能需要消耗SP。攻击型的技能还有种类之分，其中部分技能还自带属性伤害。技能需要在技能树上消耗AP才能习得。



技能系别、种类、属性

每个技能都会有固定的系别、种类和属性。技能的系别共分为EN系和物理系两种，种类有打击、射击、斩击三种，而属性则有火、冰、雷、风、光五种。面对具有某些抗性的敌人时，避开其抗性而选择其他系别、种类或属性的技能进攻会让战斗更加轻松。另外，不同角色的普通攻击也会有系别和种类之分。

技能树

在技能树上，角色能够习得的技能数量和路线一目了然，消耗AP可以解锁新的技能，更可以强化已解锁的技能，让技能威力更加强大。已习得技能的下一阶技能会显示解锁条件，达到条件后就可以消耗AP习得了。

AP点数

AP点数是角色习得技能的必需品，主要从战斗后的结算获得，当玩家用英雄技能结束战斗时，AP点数结算时还会有50%的加成。除了战斗外再 就是使用增加AP的道具，比如"技能の书"就能增加一个角色40点AP。



Drive& 协力攻击 & 英雄技能

当角色攻击命中、使用技能或被敌人攻击时会增加该角色的Hero槽。在使用技能攻击时，玩家可以在指令菜单按左或右方向键，消耗一格Hero槽发动Drive再选择技能，用Drive选择的技能威力会上升，但消耗的SP会更多。除了用于发动Drive外，Hero槽还是使用英雄技能的必备条件。但使用英雄技能的前提除了有足够的Hero槽外，还需要角色在技能树上习得相关的技能才能使用。协力攻击需要两个特定的角色都习得了相同的技能，且两人的Hero槽均达到技能的消耗要求才能使用，不过该行动会同时用掉这两个角色该回合的行动机会。而英雄技能只要有足够的Hero槽即可使用。



Rush 系统

战斗每经过一个回合，屏幕左上角的Rush槽就会增加，当Rush槽增加到一定值时，就可以通过触摸下屏幕上方的“Rush”按钮来发动“Hero Rush”。发动时根据Rush槽的量可以选择Rush等级，等级越高，Rush持续的回合数越长，当然发动时消耗的Rush槽也就越多。发动后，我方角色的能力都会暂时上升，英雄技能使用的Hero槽消耗量减少。在Hero Rush结束后，敌方也会随之发动同等级的“Enemy Rush”，同理，在这种状态中敌人的能力也会相应上升。当我方的角色撑过敌人的Enemy Rush后，会有一定几率触发自身的“Brave技能”，Brave技能需要角色在技能树中习得才有几率触发。



能力解释

每个角色的能力会更加明确其在队伍中担任的位置，下面就列出每项能力对应的解释。

HP：受到攻击就会减少，HP为0时将无法战斗。

SP：使用技能所必须消耗的点数。

物攻：会影响自身物理系攻击的伤害。

EN攻：会影响自身EN系攻击的伤害。

物防：会影响物理系攻击对自己的伤害。

EN防：会影响EN系攻击对自己的伤害。

技术：会影响普通攻击或技能的命中率。

精神：会影响防御力、回避率和对异常状态的抗性。

速度：会影响在战斗中的行动顺序。

运：会影响防御力、命中率和暴击几率。



战后结算

战斗结束后会进入结算画面，系统会根据玩家在战斗中的表现给予玩家道具掉落率（Drop）、经验值（Exp）、AP点数（AP）、金钱（Material）、芯片掉落率（Chip）的加成。下面就列出这些项目的加成条件和效果。

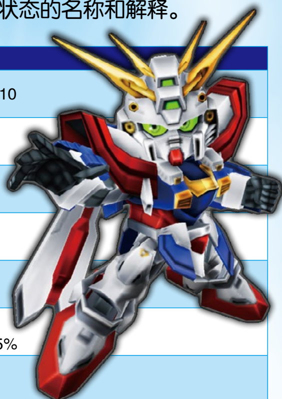


Drop相关	条件	效果
敌に行动させずに胜利	在敌人未行动过的状态下将敌人全灭	Drop增加10%
ノーダメージ击破	不受到攻击将敌人全灭	Drop增加10%
3体同时击破	同时击破3名敌人	Drop增加15%
Exp相关	**条件**	**效果**
HP满タンで胜利	我方全员在满HP的状态下获得胜利	Exp增加5%
弱点攻击で胜利	用敌人弱点属性的攻击击破最后一名敌人	Exp增加15%
4体以上同时击破	同时击破4名敌人	Exp增加10%
协力技で胜利	用协力技能击破最后一名敌人	Exp增加10%
マタドール	战斗中多次回避敌人的攻击	Exp增加12%
AP相关	**条件**	**效果**
ヒーロー技で胜利	用英雄技能击破最后一名敌人	AP增加50%
ギリギリ胜利	在我方只有一个角色存活的状态下胜利	AP增加80%
Material相关	**条件**	**效果**
1ターンクリア	1回合内将敌人全灭	Material增加10%
2ターンクリア	2回合内将敌人全灭	Material增加20%
通常攻击のみ	只用普通攻击赢得战斗	Material增加5%
オーバーキル	在敌人血量过半的情况下给予大伤害将其击败	Material增加5%
ゾロ目ダメージ	在敌人血量极低的情况下将其击败	Material增加10%
2体同时击破	同时击破2名敌人	Material增加10%
Chip相关	**条件**	**效果**
同カテゴリ击破・U	用奥特曼系列的角色击破奥特曼系列的敌人	Chip增加20%
同カテゴリ击破・R	用假面骑士系列的角色击破假面骑士系列的敌人	Chip增加20%
同カテゴリ击破・G	用高达系列的角色击破高达系列的敌人	Chip增加20%

异常状态

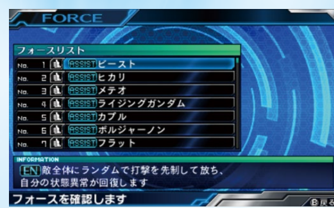
在战斗中若陷入异常状态，对整场战局会有很大的影响，所以身上最好时刻带着恢复异常状态的道具，当然带上有相对应抗性的装备会省事很多。下面列出游戏中所有异常状态的名称和解释。

图标	名称	效果
	感染	每个回合行动后损失HP最大值的1/10
	スタン	无法行动，被对方攻击时必定命中
	パニック	行动时有一定几率随机攻击敌我任意一个单位
	暗暗	普通攻击和技能的命中率下降
	プレッシャー	无法使用技能和英雄技能
	ネガティブ	Hero槽减少当前的25%，而且无法再增加，物理、EN系攻击力下降25%
	怯み	下次行动无效



芯片 & 特殊力量

在战斗结算时，有几率会得到含有本场战斗中敌人资料的芯片，回到据点将芯片上报后，就可以在队伍菜单中的“データベース”中选择“チップ图鉴”来查看芯片上所记载的信息，被记载的敌人在战斗中可以直接看到其弱点、HP等详细信息。另外，集齐足够种类的芯片后，还会得到特殊力量（フォース），可以在队伍菜单中的“装备・フォース”里让角色装备，对冒险会有不小的帮助。下面列出所有特殊力量的详细信息。



编号	名称	效果	CP	必要的芯片或入手方法
1	（ASSIST）ビ–スト	（EN系）先制随机攻击敌方全体，然后治疗自身的异常状态	5	完成主任务No.20 追迹！クシャトリヤ
2	（ASSIST）ヒカリ	5回合内，我方一人受到的伤害降低	3	完成主任务No.20 追迹！クシャトリヤ
3	（ASSIST）メテオ	（物理系）对敌方一人造成打击伤害，然后Rush槽增加	3	完成主任务No.20 追迹！クシャトリヤ
4	（ASSIST）ライジングガンダム	我方一人回复600HP，并治疗所有异常状态	6	完成主任务No.20 追迹！クシャトリヤ
5	（ASSIST）カプル	4回合内提升我方全员的EN攻击力	5	完成主任务No.41 メフィラスの挑战
6	（ASSIST）ボルジャ–ノン	逃离战斗（无法逃离的战斗无效）	2	完成主任务No.41 メフィラスの挑战
7	（ASSIST）フラット	5回合内提升我方全员的风属性技能伤害	6	完成主任务No.41 メフィラスの挑战
8	（ASSIST）タロウ	一定几率让敌方一人4回合内降低速度	3	完成主任务No.41 メフィラスの挑战
9	（ASSIST）アンク	4回合内提升我方全员的物理攻击力	5	完成主任务No.41 メフィラスの挑战
10	（ASSIST）バ–ス	一定几率让敌方全体陷入“パニック”的异常状态	6	完成主任务No.41 メフィラスの挑战
11	（ASSIST）アクセル	6回合内提升我方一人的速度	4	完成主任务No.86 AtoZ/希望のヒ–ロ–
12	（ASSIST）ビギナ・ギナ	6回合内提升我方一人的EN攻击力	5	完成主任务No.86 AtoZ/希望のヒ–ロ–
13	（ASSIST）2号	6回合内提升我方一人的物理攻击力	5	完成主任务No.86 AtoZ/希望のヒ–ロ–
14	（ASSIST）ジャンボット	5回合内提升我方全员的雷属性技能伤害	6	完成主任务No.94 决斗！ヒ–ロ–对デビルガンダム
15	（ASSIST）ミラ–ナイト	5回合内提升我方全员的光属性技能伤害	6	完成主任务No.94 决斗！ヒ–ロ–对デビルガンダム
16	（ASSIST）グレンファイヤ–	5回合内提升我方全员的火属性技能伤害	6	完成主任务No.94 决斗！ヒ–ロ–对デビルガンダム
17	（ASSIST）なでしこ	一回合内，自己造成的伤害降低，Rush槽大幅增加	5	完成主任务No.121「人柱」救出
18	（ASSIST）ジャンナイン	给予敌方单体物理射击，然后有一定几率降低目标的EN攻击力	8	完成主任务No.121「人柱」救出
19	（ASSIST）アストラ	增加我方一人的Hero槽	8	完成主任务No.94 决斗！ヒ–ロ–对デビルガンダム
20	（ASSIST）メイジ	5回合内提升我方全员的冰属性技能伤害	6	完成主任务No.126 倒せ！ダ–クネスファイブ
21	ヒ–ルⅠ	我方一人回复200HP	1	グ–ル
22	ヒ–ルⅡ	我方一人回复750HP	5	超银河王
23	ヒ–ルⅢ	我方一人回复1200HP	7	ラフレシア
24	ヒ–ルレインⅠ	我方全员回复150HP	4	クシャトリヤ、バイソンヤミ–、モビル・リブ、ラゴン、ドラゴリ–
25	ヒ–ルレインⅡ	我方全员回复500HP	8	ギガキマイラ、ベキラ、デスネ–ビ–、オ–トマトン
26	ヒ–ルレインⅢ	我方全员回复800HP	9	デモス、ブラックテリナ、インペライザ–（BS）、エ–スキラ–（BS）
27	キュア	恢复我方一人所有异常状态	3	ニセウルトラマン（SR）、ケットシ–
28	リバイブオ–ル	消除我方所有的负面BUFF	2	恐龙战车、アッチペッチ–
29	リザレクションⅠ	复活我方一人并回复50HP	4	ダ–クロプスゼロ、ガンガディン、チャップ
30	リザレクションⅡ	复活我方一人并回复2000HP	8	シャンブロ、デナン・ゾン、デナン・ゲ–
31	フルリザレクション	准备1回合，下个回合发动，复活我方全员，并回复1500HP	9	シナンジュ、ガメロット
32	オ–バ–リミット	3回合内，双方的单体攻击伤害变成两倍	2	スカル魔、スカル魔スタ–、ビギナ・ギナ
33	エンカウント半减	在地图内移动时遇到敌人的概率减半	6	ザラブ星人、プテラノドンヤミ–・雌
34	エンカウントなし	在地图内移动时不会遇到敌人	15	ブニョ、ビ–トスタ–、トリガ–・ド–パント
35	エンカウント2倍	在地图内移动时遇到敌人的概率加倍	4	レギオノイド（α）、キングパンドン（SD）
36	ダメ–ジ床半减	地图陷阱带来的伤害减半	4	ガガ、ダダ
37	ダメ–ジ床无效	地图陷阱带来的伤害无效	8	タ–ンX、炎上のデスロ–グ、ムツトウ–
38	歩くとHP回复	在地图内移动时回复HP（每走一步回复10点）	2	ゲドリアン、ゼ–・ズ–ル、ジュアッグ
39	歩くとSP回复	在地图内移动时回复SP（每走一步回复1点）	2	ゲドルリドル、ザク・マリナ–、ドワッジ
40	ダ–クゾ–ン无效	不受地图中黑暗地带的影响	11	ロ–ゼン・ズ–ル、ドラッツエ
41	先制率UP	遭遇敌人时，更容易进入先制战	4	シルバ–ブル–メ
42	不意打ちなし	遭遇敌人时，更容易进入奇袭战	3	ホビ–ハイザック
43	突击	先制战中，我方全员造成的伤害上升	6	ゴルザ、カ–リ–星人、イ–ゲル
44	身构え	奇袭战中，敌方全员造成的伤害降低	5	リクガメヤミ–、デナン・ゲ–、バルキ–星人（SD）
45	高速移动	战斗开始的前10个回合，自己的速度上升	6	地狱のジャタ–ル、恐龙グリ–ド
46	さきがけ	战斗开始第1个回合，自己的速度上升	3	ELS（小型）
47	スロ–スタ–ト	战斗中，自己的行动次序总排在最后	1	カメレオン・ゾディア–ツ
48	打击强化	提升自己打击类攻击的伤害	8	ザラブ星人、オクトイマジン、イカデビル
49	斩击强化	提升自己斩击类攻击的伤害	8	ビギナ・ギナ、ガブスレイ、ガラガランダ
50	射击强化	提升自己射击类攻击的伤害	8	ベルガ・ギロス、ギャプラン、イカデビル
51	无属性攻击强化	小幅提升自己无属性攻击的伤害	6	ガタノゾ–ア、极恶のヴィラニアス、ヤクト・ド–ガ
52	火属性攻击强化	提升自己火属性攻击的伤害	9	アルタ–・ゾディア–ツ、フェニックス、メタモルガ、サジタリウス・ゾディア–ツ
53	冰属性攻击强化	提升自己冰属性攻击的伤害	9	オ–バ–フラッグ、ニセウルトラセブン（SR）、キングジョ–（BS）
54	雷属性攻击强化	提升自己雷属性攻击的伤害	9	ガゾ–ト、ウェザ–・ド–パント、デビルガンダム最终形态
55	风属性攻击强化	提升自己风属性攻击的伤害	9	假面ライダ–エタ–ナル、メルバ、プテラノドンヤミ–・雄
56	光属性攻击强化	提升自己光属性攻击的伤害	9	エボリュウ、ハングラ–、ユ–トピア・ド–パント、ルナ・ド–パント
57	全属性攻击强化	提升自己所有属性攻击的伤害	8	魔导のスライ、タイラント、クロイゼル、レオイマジン
58	ウィ–クアップ	使用克制敌人的招式时，伤害上升	5	カヴァドン（A）
59	ウイ–クアップ2	使用克制敌人的招式时，伤害大幅上升	5	グランドガンダム、デスパ–ディ
60	耐性ダメ–ジ上升	使用敌人有抗性的招式时，伤害上升	2	ガンダムヘッド、ウォルタ–ガンダム、ゴブニュ（ギガ）
61	ロックオン	战斗开始的前10个回合，自己的攻击必定命中	4	ハイザック、ガルバルディβ、メトロン星人
62	巧みな攻击	自己的攻击将无视敌人的无效化和反击效果	5	ガラガランダ、イカデビル
63	クリティカル率UP	提升自己的暴击率	4	サドンダス、エビル・エス
64	クリティカルパワ–	自己的攻击发生暴击时，伤害上升	5	マグマ・ド–パント、ギラ・ド–ガ
65	クリティカルパワ–2	自己的攻击发生暴击时，伤害大幅上升	7	スクライド、ス–パ–ヒッポリト星人
66	大振り	以减少命中率为代价，提升自身的攻击力	4	レッドキング、サンダ–ダランビア（SD）
67	气まぐれ	自己给予敌人的伤害数值会有大幅波动	3	ジ・O
68	浑身	自己的HP为1时，攻击力上升	4	マラサイ
69	见切り	自己的HP为1时，回避率上升	6	ダ–クロプスゼロ、ケムラ–
70	敌击破时HP10%回复	自己击破敌人时，回复自身HP最大值的10%	3	ダギ・イルス、レイロンス
71	敌击破时SP5%回复	自己击破敌人时，回复自身SP最大值的5%	3	ベルガ・ギロス、亲バグ
72	ヒ–ロ–ゲ–ジUP	自己的Hero槽增加量上升	4	マスカレイド・ド–パント、キュ–ブリカン
73	ヒ–ロ–ゲ–ジUP2	自己的Hero槽增加量大幅上升	6	デスビ–スト、ライオンクラゲヤミ–
74	ショウタイム	战斗开始时自己有少量的Hero槽	3	イ–ヴィルティガ、テラ–・ド–パント
75	ショウタイム2	战斗开始时自己有一定量的Hero槽	7	巨大ヤプ–ル
76	ヒ–ロ–スピリッツ	即使HP为0，也会维持自己的Hero槽	3	スコ–ピオン・ノヴァ、ギラ・ズ–ル、ヘルハウンド
77	ヒ–ロ–スピリッツNX	即使HP为0，也会维持自己的Hero槽	2	スコ–ピオン・ノヴァ、ピンクラビットイマジン、トドギラ–
78	ヒ–ロ–スピリッツEX	即使HP为0，也会维持自己的Hero槽	1	假面ライダ–ガオウ
79	ヒ–ロ–スピリッツDX	即使HP为0，也会维持自己的Hero槽	0	レオ・ゾディア–ツ
80	ラッシュゲ–ジUP	回合结束时Rush槽的增加量上升	4	グランドマスタ–ガンダム、オリオン・ゾディア–ツ

编号	名称	效果	CP	必要的芯片或入手方法
81	ヒ–ロ–アタッカ–	Hero Rush中，自己的攻击力上升	4	ゴッゾ–、ブラックガロン、クライシス皇帝
82	ヒ–ロ–マタド–ル	Hero Rush中，自己的回避率上升	4	バルキ–星人（SD）、ベムスタ–、アイロス星人、バイアラン
83	ヒ–ロ–アサシン	Hero Rush中，自己的暴击率上升	2	キャンサ–・ノヴァ、コックロ–チ・ド–パント、ザンジオ–、バウンド・ドック
84	ヒ–ロ–スプリンタ–	Hero Rush中，自己的速度上升	1	ハエ男、蜘蛛男、ク–ル星人
85	不屈のヒ–ロ–	在Hero Rush的回合结束时若自己的HP为0，将会以1HP的状态复活	7	サジタリウス・ノヴァ、ビルゴⅡ、アヘッドスマルトロン
86	エネミ–ディフェンダ–	Enemy Rush中，自己的防御力上升	3	ゼットン
85	エネミ–クレリック	Enemy Rush中，自己的异常状态抗性上升	1	ガンダムヘブンズソ–ド、ヴァイエイト、メリクリウス、バットイマジン、ゼットン
88	エネミ–リベンジャ–	Enemy Rush中，自己的Hero槽增加量上升	3	イ–ヴィルティガ、シャプレ–星人、ギラドラス、ガイナニンポ–、假面ライダ–ガオウ
89	ラッシュファイタ–	Rush中，自己的SP会回复	6	ガンダムヘブンズソ–ド、コ–マ・ゾディア–ツ
90	ラッシュリジェネレイタ–	Rush中，自己的HP会回复	5	レオ・ゾディア–ツ、ガクマα
91	ヒ–ロ–ブ–スタ–	Rush中，自己使用防御指令时，满足某些条件后SP会回复	3	カイザ–ダ–クネス、ジャミラ、リフレクト星人
92	ドライブダメ–ジ上升	自己使用Drive时，造成的伤害上升	5	ウルフ星人、ベルガ・ダラス
93	ドライブHG消费1/2	自己使用Drive时消耗的Hero槽减半	4	ネコヤミ–、ベムラ–、スタ–クジエガン
94	消费SP4/5	战斗中，自己使用技能时消费的SP变为原本的4/5（同种类不叠加，效果最高的优先）	7	シャンブロ、シオマネキング、ジャシュライン、ガラガランダ
95	消费SP2/3	战斗中，自己使用技能时消费的SP变为原本的2/3（同种类不叠加，效果最高的优先）	10	メズ–ル、ノ–バ、白い魔法使い、ヘラクレス・ゾディア–ツ
96	消费SP1/2	战斗中，自己使用技能时消费的SP变为原本的1/2（同种类不叠加，效果最高的优先）	15	ネオ・ジオング、バンデット、ガザD、ガザC
97	苦境の斗志	自身处于异常状态时，攻击力上升	2	アゲハヤミ–、カネドラス、ダスタ–ド
98	抗体精神	自身从异常状态中回复的时间减少	8	スコ–ピオン・ゾディア–ツ、キャンサ–・ゾディア–ツ、リブラ・ゾディア–ツ、メデュ–サ
99	防御中・状态异常无效	使用防御指令时，异常状态对自身无效	2	ガイナガモス、ミノタウロス、ノ–ベルガンダム
100	防御中・回避率上升	使用防御指令时，回避率上升	6	スタ–クジエガン、バ–ザム、ハンブラビ
101	カウンタ–	自己受到敌人的攻击时，有一定几率反击	3	ピクシス・ゾディア–ツ、ガギ
102	ダメ–ジ一部反射	自己受到敌人的攻击时，会反射部分伤害	3	マスタ–ガンダム、アイスエイジ・ド–パント
103	敌クリティカル封印	自己不会被敌人暴击	4	ウォドム、キングゴルドラス
104	打击攻击1回无效	一场战斗中，对自己的打击类攻击只有一次无效	2	ヘルガデム、サラマンドラ、バイオレンス・ド–パント
105	斩击攻击1回无效	一场战斗中，对自己的斩击类攻击只有一次无效	2	バルルウ星人、ハウンド・ゾディア–ツ
106	射击攻击1回无效	一场战斗中，对自己的射击类攻击只有一次无效	2	ガテゾ–ン、レギオノイド（β）
107	无双铁心	战斗开始的第1回合，对自己的攻击全部无效	4	リボ–ンズガンダム（ELS）、キングシルバゴン
108	超回避	战斗开始的第1回合，自己必定会回避所有攻击	7	カザリ、ヒ–ト・ド–パント、ボスガン
109	ステップ	以减少攻击力为代价，提升自己的回避率	6	ガイナバラス、キングゲスラ
110	ステップヒ–ルHP	自己回避了攻击时会回复HP	6	ア–ストロン、ファントン
111	ステップヒ–ルSP	自己回避了攻击时会回复SP	6	アングロス、アイザック
112	ステップカウンタ–	自己回避了攻击后必定会反击	5	ノ–ム、ネロスガンダム
113	濒死时・攻击力20%上升	自己濒死时攻击力上升20%	7	ブラック指令、GN–X
114	濒死时・防御力20%上升	自己濒死时防御力上升20%	2	屑ヤミ–
115	濒死时・回避率20%上升	自己濒死时回避率上升20%	9	レッドギラス、ブラックギラス、ジョンブルガンダム
116	濒死时・速度上升	自己濒死时速度上升	10	ゾイガ–、ガ–ゴイル、グレムリン（进化体）
117	濒死时・物理攻击1回无效	自己濒死时对自己的物理攻击只有一次无效	5	デビルガンダム最终形态、カメバズ–カ、ゾ–ン・ド–パント、アルケ–ガンダム
118	濒死时・EN攻击1回无效	自己濒死时对自己的EN攻击只有一次无效	5	ダ–クゴ–ネ、アヘッド、ビルゴ、アルケ–ガンダム
119	濒死时・打击攻击1回无效	自己濒死时对自己的打击类攻击只有一次无效	4	グランザイラス、バンゴ、パペティア–・ド–パント
120	濒死时・斩击攻击1回无效	自己濒死时对自己的斩击类攻击只有一次无效	4	ジャ–ク将军、ガイナマイト、イナクト
121	濒死时・射击攻击1回无效	自己濒死时对自己的射击类攻击只有一次无效	4	ジャンキラ–、ズサン、ライア–・ド–パント
122	濒死时・反复行动	自己濒死时一回合可以连续行动两次	6	メフィラス星人、ガクマβ
123	3タ–ン每反复行动	自己每3个回合有一次机会行动两次	9	Uキラ–ザウルス・ネオ
124	每タ–ンHP回复	每个回合结束时会回复自身的HP	5	ガメル、メタル・ド–パント、ジャ–クミドラ
125	3タ–ン每HP回复	每3个回合回复一次自身的HP	3	デビルガンダム、子バグ
126	3タ–ン每SP回复	每3个回合回复一次自身的SP	6	カイザ–ベリアル、バキシム、ダ–クロプス、ガッツ星人
127	三なる力	每3个回合提升一次自身的暴击率	7	アルケ–ガンダム
128	HP回复量增加	战斗中自己受到回复效果时，回复量增加	3	ウアッド、ケム–ル人（SD）
129	HP吸收	自己给予敌人伤害时，会按照一定的百分比将伤害量转化为自己的HP	5	ウヴァ、百目婆ァ
130	佛の颜も三度まで	一场战斗中，当自己受到致死的伤害时，只有3次有高几率残留1HP	12	岩石大首领、メッサ–ラ、パラス・アテネ、ボリノ–ク・サマ–ン
131	不挠	当自己受到致死的伤害时，有极低的几率残留1HP	4	ア–マ–ドダ–クネス
132	不屈	一场战斗中，当自己受到致死的伤害时，只有一次会残留1HP	6	ダ–クゴ–ネ、ユニオンリアルド、ガンダムシュピ–ゲル
133	不屈の魂	战斗开始时若自身处于HP为0的状态，将会以1HP的状态复活	1	デナン・ゾン、假面ライダ–ポセイドン
134	不思议な力	当回合结束时若自身处于HP为0的状态，有极低几率会以1HP的状态复活	10	ドライセン、ティエレン、デスア–ミ–
135	攻击对象确率上升	自身比较容易被敌人选为攻击对象	2	ELS（大型）、アンフ
136	攻击对象确率减少	自身不容易被敌人选为攻击对象	4	レギオン
137	逃走确率UP	使用逃走指令时，成功率上升	2	假面ライダ–ネガ电王
138	ウルトラスパ–ク	装备的角色是奥特曼的场合，指示灯蓝色的时间延长1回合	4	ゼロダ–クネス、冰穴のグロッケン、バッタヤミ–、キャノン・イルフ–ト、マヒロ–
139	ウルトラコンバ–タ–	装备的角色是奥特曼的场合，指示灯红色的时间缩短1回合	5	デモンゾ–ア、イカルス星人、ケンドロス
140	战斗终了时HP回复	战斗结束时回复自身的HP	3	タイショ–、ゾゴック
141	入手EXP上升	我方全员得到的经验值上升	10	ガテラ–ザ（ELS）、ツルク星人、ブラックエンド、グレムリン
142	入手AP上升	我方全员得到的AP点数上升	10	アイアロン
144	入手金上升	我方全员得到的金钱上升	10	キュルキュルテン
144	アイテムドロップ率上升	道具掉落率上升	10	グロマイト、フラット、キャンサ–・ノヴァ
145	チップドロップ率上升	芯片掉落率上升	10	マグマ星人、ア–クベリアル
146	经验值なし	以我方全员不得到经验值为代价，提升芯片掉落率	1	クシャトリヤ
147	金入手なし	战斗后无法获得金钱	0	リジェス
148	与ダメ–ジ半分	我方全员给予敌人的伤害变成一半	0	リジェス
149	被ダメ–ジ倍加	敌人给予我方全员的伤害变成两倍	0	リジェス
150	月を掴む掌	战斗开始时，自己的Hero槽全满	8	シャド–ム–ン
151	死に抗う拳	战斗开始时若自己的HP为1,15回合内对自己的所有攻击都将无效	8	バンシイ
152	暗を拂う腕	自己濒死时每次攻击都必定暴击	8	ダ–クルギエル
153	ヒ–ロ–ソウル	每5个回合一次大量回复自己的SP	8	シャド–ム–ン、バンシイ、ダ–クルギエル

队伍推荐

角色类别分析

游戏中我方的角色共分为假面骑士、高达、奥特曼三类，每类中包含5个角色。在给出队伍推荐前，先来介绍一下这几类角色之间的主要区别。

假面骑士：假面骑士系角色的速度都比较快，而且属性攻击非常丰富，技能大多以物理系攻击为主，部分技能带有异常状态效果，其他能力都比较平均。

高达：高达系角色的SP都比较多，有不少强化自身的BUFF。技能大多以EN系为主，EN消耗量都比较大，但伤害高，属性攻击非常少。

奥特曼：奥特曼系角色的能力是三类之中最高的，但每过3回合指示灯就会变红，此时角色的能力大幅下降，即使是伤害基础很高的技能也只会打出极低的伤害，需要再经过3回合，指示灯变成蓝色后才能继续作战。所以综合能力来说奥特曼远不如其他两类角色。

初期队伍

假面骑士Wizard、赛罗・奥特曼、神高达、雷欧・奥特曼

赛罗的技能“ゼロナックル”和神高达的技能“マシンキャノン”在等级达到Lv5时，只需消耗1SP就能使用，高伤害续航两不误，雷欧・奥特曼的初期技能“レオパンチ”不仅低消费高伤害，还自带火属性攻击，遇到了能克制的敌人会有不错的效果。假面骑士Wizard由于SP较多，建议装备特殊技能“ヒールⅠ”来担任回复型角色。

前期队伍

假面骑士Wizard（高达F91或假面骑士W）、赛罗・奥特曼、神高达、任意角色

赛罗・奥特曼兼备低SP消耗的打击类技能（ゼロナックル）和斩击类技能（ウルトラキック战法），神高达也具有低SP消耗的射击类技能（マシンキャノン）和打击类技能（ゴッドフィールド・ダッシュ），可以根据敌人的弱点来选择输出。高达F91和假面骑士W由于速度很快，比较适合担任回复型角色，若之前一直有培养假面骑士Wizard，也可以继续让其担任回复角色的位置。



中期队伍

00高达量子型、回复型角色、物理+打击角色、任意角色

回复型角色、物理+打击角色前面都有介绍，这里就不再重复。00高达量子型是一个非常优秀的打手，具有“トランザム发动”和“ツインドライブシステム”这两个双重BUFF，叠加后单发技能伤害可以轻松破千，而且在“トランザム发动”中还可以使用让全员回复HP并治疗异常状态的技能，本身的能力除了HP较少外，速度、SP方面都非常适合作为打手。回复型角色建议换成高达F91或假面骑士W这种速度本来就快的角色，而假面骑士Wizard的速度比较难跟上中期的BOSS，若无法在回合开始时先手进行回复，那么作为回复型角色就没有任何意义。队伍的最后一个位置可以根据BOSS的特性来选择角色。

后期队伍

收集区域ウィンド・キューブ敌人的芯片可以得到特殊力量“敌击破时SP5%回复”、“歩くとSP回复”，有了它们后，战斗时就可以任意使用低SP消耗的技能了。另外，后期鉴于敌人的强度，角色的装备最好选择赌场中每个角色的最终装备。下面就以有SP回复和最终装备为前提列出后期推荐的队伍。

00高达量子型、假面骑士W、赛罗・奥特曼、独角兽高达

让00高达量子型装备“敌击破时SP5%回复”，然后用Lv5的技能“GNバスターソード”可以轻松清理敌人。再加上最终装备和自身强化的BUFF，甚至可以一招击破普通的敌人。

让独角兽高达装备“歩くとSP回复”，战斗时所消耗掉的SP可以在行走中回复。

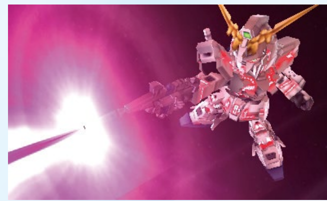
赛罗・奥特曼依旧担任低SP消耗的物理、打击类打手的位置。但由于奥特曼系角色指示灯的设定，也可以换成其他人。这里建议可以换成∀高达，他有着超厚的血量和SP，不会轻易被一击秒杀，除了担任打手外，由于其较低的速度还可以作为后手复活角色，以保证队友不会在复活后立即被BOSS秒杀。

BOSS战时，以00高达量子型堆BUFF高伤害的技能作为主打，独角兽高达可以用自身的辅助技能“ロックオン”保证命中率，同时自身也可以堆BUFF用技能“ビーム・マグナム”作为二号打手。

假面骑士W建议带上提升速度的装备，使用特殊技能“ヒールⅡ”、“ヒールレインⅡ”、“リザレクションⅡ”为全员进行先手回复，以保证我方每个回合开始时的血量优势。

00高达量子型、假面骑士W、假面骑士BLACK RX、独角兽高达

假面骑士BLACK RX的最终装备性能非常优秀，有大幅增加HP、SP、物攻的效果，而且自身的辅助技能也很多，Brave技能更是霸道，达到Lv3后，发动时能复活我方所有队员并回复600HP，比起Enemy Rush结束后消耗SP逐个复活我方队员来说要轻松得多。除此之外还有比独角兽高达的“ロックオン”更为强力的技能“マクロアイ”，和能够打消敌方全体BUFF并有几率附加异常状态的技能，从辅助的角度来说非常给力。另外他和独角兽高达的合体技能性能也不错。



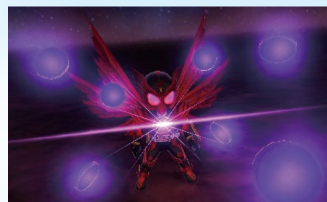


通关后的队伍

00高达量子型、假面骑士W、假面骑士BLACK RX、假面骑士OOO

上面已有的角色这里就不再分析。假面骑士OOO的技能伤害不低，但后期的招式非常消耗SP，所以建议在培养时多给他使用能增加SP上限的道具“魔力の结晶”。独角兽高达的HP是所有角色中HP最低的，建议用增加HP上限的道具和装备撑上去。

战斗时依旧以00高达量子型作为主打，假面骑士W的技能“ダブルアクション”（3回合内每回合连续行动两次）对于后期的回复来说非常必要，配合“ヒールレインⅡ”可以最大程度保证我方队伍的安全。





任务攻略

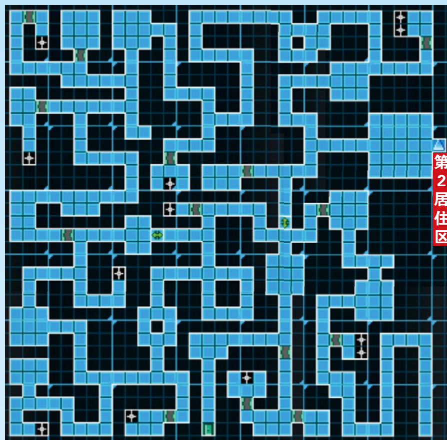
注：任务顺序按照编号排列，部分地图需要完成该区域其他地图的任务后才会开启扩展部分，所以建议将一个区域的任务完全做完后再去达成地图完成度。

序关的地图没有任何道具，一路走下去会有几场战斗，由于玩家操作的角色等级够高，所以战斗不会有任何压力。

地图图标注释				
宝箱	传送点	陷阱地形	地图入口	黑暗地带
捷径	门	输送带	单向门	

コロニ-・キュ-ブ

第1居住区



No.1 未知の世界

开始时可操作角色会变成假面骑士Wizard，沿着道路继续走下去即可。

No.2 ジェガン部队との合流

往地图上标明的目的地移动，途中会有一场1对3的杂兵战。

No.3 ジェガン小队の应援

往地图上标明的目的地移动，到达后赛罗・奥特曼入队，并发生BOSS战。

BOSS 战 恐龙战车（类别：U）

战斗攻略：在触发剧情前建议先让假面骑士Wizard习得攻击型技能，这样可以更轻松地赢得战斗。

No.4 仲间の行方

任务开始前神高达入队。回到第1居住区继续探索，探索到目的地后会进入BOSS战。

BOSS 战 キュルキュルテン x3（类别：R）

战斗攻略：由于这三个敌人都抵抗火属性攻击，所以建议用其他属性的攻击对它们造成伤害。当三个敌人都健全的时候，他们会使用协力攻击，能对我方一个单位造成不俗的伤害并产生“怯み”状态，尽快将它们之中的一个击败即可解决这种麻烦。另外战斗前让我方单位装备技能“ヒールⅠ”，在前期药和攻击型技能不多的时候可以起到很好的作用。

战斗结束后会自动回到据点，之后假面骑士BLACK入队。

No.5 激突！クライシス帝国VSベリアル军

到达地图上标明的目的地即可。

No.6 大规模な作战

在目的地前会发生和ロト队长的对话。选择“はい”后会进入战斗。

这次的战斗为连续战斗，先会和四个小兵战斗，再和BOSS进行战斗，建议事先准备好足够的道具和补给。

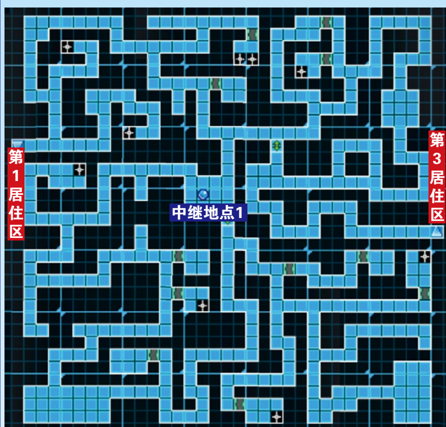
杂兵的类别都是R，抵抗打击类攻击，建议用射击类或斩击类的攻击尽快结束战斗。

BOSS 战 ガイナガモス（类别：R）

战斗攻略：使用假面骑士BLACK的技能“パワーストライプス”来提升我方全员的物理攻击和物理防御，会让战斗更加轻松。

战斗胜利后就可以通往第2居住区了。

第2居住区



No.7「かけら」の搜索

在第2居住区展开探索。探索中会触发剧情，之后这个任务会一直进行。

No.8 ミノタウロスを追え！

到达第二居住区的学校前会有一场BOSS战。

BOSS 战 ミノタウロス、グール x2（类别：R）

战斗攻略：BOSS战中的杂兵グール会比杂兵战中的强上不少，建议优先清理。ミノタウロス有着能攻击我方全体的火属性技能，要时刻注意我方单位是否有一个人的血量过少，要及时回复。

No.9 アナハイム工专

到达该区域的工厂前。

No.10 医者の资格を持つ高达

之前该区域有风洞的地方已可通行，到达最尽头后会触发剧情。



No.11 流・星・解・毒

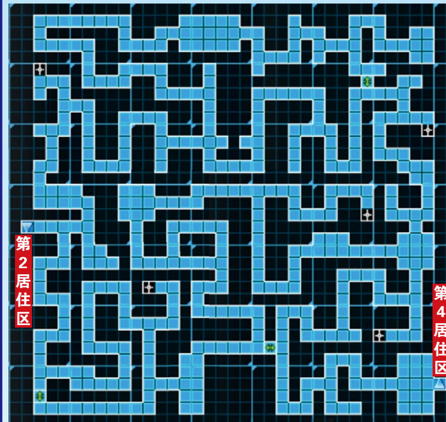
回到之前有风洞的地方，会有一场BOSS战。

BOSS 战 カメレオン・ゾディアーツ（类别：R）

战斗攻略：BOSS在战斗开始后会使用让自己回避率提升的技能，可以用假面骑士BLACK的技能“マルチアイ”将敌人的这一BUFF无视掉。

战斗结束后移动到地图上的目标地点，之后可以移动至第3居住区。

第3居住区



沿着道路到达地图的正下方位置。

No.12 抚・子・搜・索

继续探索会遇到假面ライダ－なでしこ。剧情过后会回到据点，假面骑士Fourze入队。

同时菜单中的“パ－ティ编成”和“待机行动”选项会开启。

No.13 毒・针・强・袭

回到第3居住区继续探索会遇到BOSS战。

BOSS 战 スコ-ピオン・ゾディア-ツ（类别：R）

战斗攻略：BOSS的弱点属性是射击类攻击，以目前阵容的技能很容易对付，不过要注意BOSS会使用附带“怯み”和“感染”状态的单体技能。

No.14 异世界の武器

往第4居住区移动的途中会遭遇BOSS战。

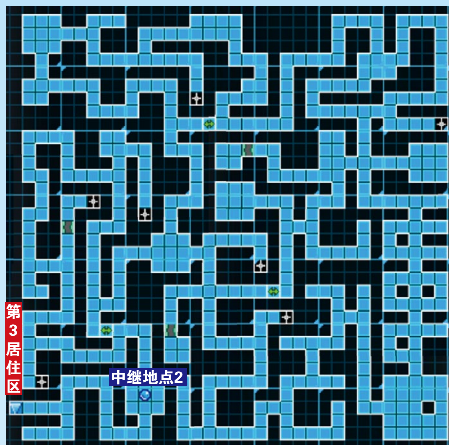
BOSS 战 スコ-ピオン・ノヴァ（类别：R）

战斗攻略：BOSS在“超新星化”后的弱点依旧是射击。不过它的会使用附带“怯み”和“感染”状态的全体攻击技能。

击败后即可前往第4居住区。



第4居住区



No.14 异世界の武器

在探索中会发生剧情，赛罗・奥特曼会得到本应属于自己的头镖，之后立即开始BOSS战。

BOSS战 ニセウルトラマン（SR）（类别：U）
ダ-クロプスゼロ（类别：U）

战斗攻略： ニセウルトラマン的HP量较少，所以优先将其击倒能让战斗轻松不少。

战斗结束后会回到据点，雷欧・奥特曼入队。回到第4居住区后继续探索，会遭遇BOSS战。

BOSS战 スクライド（类别：R）
スタ-クジェガン x2（类别：G）

战斗攻略： 建议优先将体力较低的スタ-クジェガン击倒，然后再对付スクライド。

战斗结束后，到达地图上标明的目的地，会得到道具"保管室の键"。

No.15 手に入れろ！究极武装

道具入手后回到地图上标注的位置，会触发剧情，之后进入BOSS战。

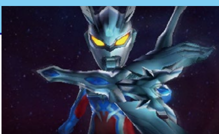
BOSS战 ガイナバラス（类别：R）

战斗攻略： 该BOSS没有什么极具威胁的招式，直接战斗即可。

战斗结束后赛罗・奥特曼的技能树会解锁新技能。之后需要队伍中有赛罗的状态下前往目的地并展开BOSS战，但赛罗不会参加这场战斗。

BOSS战 アイアロン（类别：U）

战斗攻略： 这场战斗只会进行3回合，只要撑过三回合后就会强制中断战斗进入剧情。BOSS在第三回合必定会使用对我方全体造成400以上伤害的攻击，而在前期，角色的血量远远不够400，即使是选择防御指令依旧会被秒杀，除了用练级配合装备来撑血外，还有一种方法就是降低BOSS的命中率来回避攻击。这里建议使用神高达的技能"分身杀法ゴッドシャド－"和假面骑士Fourze的技能"ランチャ－＆レ－ダ－"，让我方的角色避开第三次攻击。



剧情结束后会回到据点，假面骑士BLACK暂时离队。

第3居住区

No.16 ロト部队の基地へ

回到第3居住区，从地图的右上或左侧都可以通往被扩展的区域展开探索。

No.17 狙われたユニコーン

探索到最后会遭遇BOSS战。

BOSS战 スカル魔スタ-（类别：R）
スカル魔 x2（类别：R）

战斗攻略： 两种敌人的血量其实都差不多，逐个击破即可。它们的弱点都是光属性攻击，但前期我方几乎不可能有这个属性的攻击技能。

No.18 变质した壁

战斗胜利后，独角兽高达入队。第4居住区的扩展区域开启。

第4居住区

No.19 凄まじい「暗の力」

进入该区域的扩展部分继续探索，中途会遭遇BOSS战。

BOSS战 ガンダムヘッド（类别：G）

战斗攻略： 该敌人没有什么需要值得注意的地方，直接击破即可。

继续探索会触发剧情，之后假面骑士BLACK RX入队。



No.20 追迹！クシャトリヤ

到达该区域正中间后会开始BOSS战。

BOSS战 クシャトリヤ（类别：G）

战斗攻略： BOSS会使用技能"ファンネル"对我方全体进行攻击，而且1回合还能行动2次。建议备足补给道具再来战斗。另外，上报该BOSS的芯片可以获得让我方全体回复150HP的技能"ヒ－ルレインⅠ"。

战斗结束后会回到据点，同时会得到副角色"ビ－スト"、"ヒカリ"、"メテオ"、"ライジング"的芯片，只要将他们的芯片上报，就能通过装备技能来让他们进行支援了。



マウンテン・キュ-ブ

荒野



No.21 闭ざされたキュ-ブ

在起始位置不远处将看不见的墙壁破坏。（在完成之前的主线任务前此处的墙壁是无法破坏的）

No.22 仲间の搜索

继续往前探索会触发剧情。

No.23 ジムⅡ救出

继续探索，会遭遇BOSS战。

BOSS战 ガギ（类别：U）

战斗攻略： BOSS会连续使用全体攻击和单体攻击，要注意我方单位的血量。

击败BOSS将ジム救出后，会遭遇另一场BOSS战。

BOSS战 コ-マ・ゾディア-ツ（类别：R）
カメレオン・ゾディア-ツ（类别：R）

战斗攻略： 两个BOSS的血量都不是很多。コ－マ・ゾディア－ツ会召唤杂兵，优先将其击破会让战斗轻松不少。

No.24 逃げ延びたジムⅡ

继续往前走，在一个空地上会发生落入地底的剧情，之后进入连续BOSS战。

BOSS战 ノ-ム（类别：R）
フェニックス（类别：R）

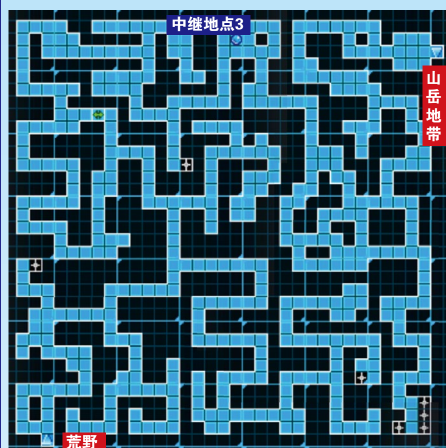
战斗攻略： ノ－ム虽然是BOSS，但实力非常弱，稍微用一下技能就能轻松解决，建议不要在它身上消耗太多SP，以便和フェニックス战斗。フェニックス具有火属性耐性和物理反射的技能，对大部分攻击都有抗性，可以使用高伤害的英雄技能给予其重创，当然神高达的技能"キング・オブ・ハ－ト"可以对它起到不错的作用。

战斗结束后假面骑士Wizard的技能树会解锁新技能，之后回到据点。

No.25 ミリシャ

据点菜单解锁任务屋选项。再次进入荒野区域探索会遇到カネゴン。继续前行会遇到カプル，并遭遇杂兵战。战斗结束后高达F91入队。

山林地带



No.26 怪兽のいる山

从地图的左上方进入山林地带。在探索途中会遇到キングパンドン和变成人偶的泰罗・奥特曼，因为打不过キングパンドン，众人被迫原路返回。

No.27 降星山に辉けギンガ

返回途中会遇到バルキ-星人，跟过去后会发现原本道路一侧的草丛可以通过了。追到尽头后会遭遇BOSS战。

BOSS 战　サンダ-ダランビア（SD）（类别：U）

战斗攻略：BOSS的弱点属性是射击类攻击，对雷属性攻击有抗性，用有射击类技能的角色能够轻松将其击败。

战斗胜利后银河・奥特曼入队。

No.28 マウンテンサイクルを目指せ

移动到地图上标注的目的地，会展开BOSS战。

BOSS 战　ケム-ル星人（SD）（类别：U）

战斗攻略：BOSS的弱点为火属性攻击，拥有低SP消耗的火属性技能的假面骑士Wizard可以说是它的克星。但要注意BOSS有着一击必杀的单体技能，建议战斗前备好足够的复活道具“复活キット”以保证队伍安全。

战斗结束后继续往前探索，会遭遇BOSS战。

BOSS 战　キングパンドン（类别：U）

战斗攻略：BOSS的弱点为冰属性攻击，假面骑士Wizard依旧可以作为BOSS战的主攻打手。

No.29 夺われたスパ-クド-ルズ

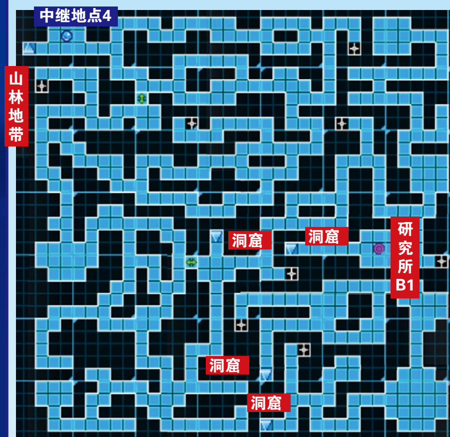
继续探索会遇到カネゴン，并得到道具“复活キット”。

BOSS 战　バルキ-星人（类别：U）

战斗攻略：BOSS会使用强力的单体攻击，而且能够一回合行动两次，要尽量保持我方单位的血量足够。

战斗结束后从地图的右上方移动到山岳地带。

山岳地带



No.30 石像の遗迹

往前走不远就会发生兵分两路的剧情，继续探索会触发剧情，然后会强行回到本区域的中继地点2。

No.31 イ-ゲル、ガンダムと叫ぶ

回到山岳地带继续探索，途中的几个定点敌人可以从旁道绕过，最后一个必须将其打倒才能继续往前走。顺带一提这些定点敌人的弱点都是打击类攻击。到达目标地点后会触发剧情并展开BOSS战，不过要注意队伍中至少要有一个高达系的角色才能展开剧情。

BOSS 战　イ-ゲル（类别：G）　ゴッゾ-x2（类别：G）

战斗攻略：ゴッゾ-有着在下一个回合给予单体高伤害的技能，要尽快处理。イ-ゲル对打击类攻击有抗性，建议用射击或斩击类攻击对其造成伤害。

战斗胜利后∀高达入队。

No.32 赤・蟹・讨・伐

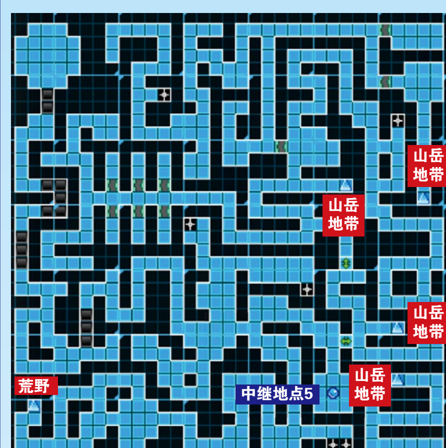
到达地图正下方的位置会展开BOSS战。

BOSS 战　ピクシス・ゾディア-ツ（类别：R）

战斗攻略：BOSS的弱点为打击类攻击，大部分角色即使使用普通攻击也能够造成大伤害，不过要注意BOSS会使用物理系伤害反射的技能，只要注意尽量使用EN系的打击技能即可。

BOSS战后，会回到中继地点2，从地图的右上方进入洞窟。

洞窟



No.33 侵入！NEVERの据点

进入洞窟后，到达地图上标注的位置，会开启新的道路，往前探索后会发生BOSS战。

BOSS 战　グロマイト（类别：U）

战斗攻略：BOSS会使用范围为全体并让防御力大幅下降的技能。弱点为雷属性攻击，对打击和斩击类攻击有抗性。若在此之前银河・奥特曼能够习得技能“ギンガサンダ-ボルト”，就能轻松对付该BOSS。另外，该BOSS在洞窟内也会以杂兵的身分登场（能力会削弱），所以建议队伍中最好能有会使用雷属性攻击的角色。

战斗结束后继续探索，从洞窟的一侧可以到达山岳地带的另一侧，继续往前走会从山岳地带再次回到洞窟内。在洞窟的铁门前会有一段剧情。

No.34 青い假面ライダ-

继续往前走，从洞窟回到山岳地带，会遇到剧情，剧情过后假面骑士OOO入队。

No.35 オ-ズと未来のメダルとポセイドン讨伐

把假面骑士OOO编入队伍后到达山岳地带的地图右上方，才能触发剧情，之后会进入BOSS战。

BOSS 战　假面ライダ-ポセイドン（类别：R）

战斗攻略：BOSS的弱点为雷属性攻击。

No.36 赤・蟹・追・迹

继续探索会遭遇连续的BOSS战，建议在战斗前做好充足的准备。

BOSS 战　キャンサ-・ゾディア-ツ（类别：R）

战斗攻略：BOSS的弱点为火属性攻击，对射击和打击都有抗性，建议让假面骑士Wizard作为主攻手。另外要注意BOSS一回合能够行动两次，而且会使用强力的单体攻击。

BOSS 战　キャンサ-・ノヴァ（类别：R）

战斗攻略：弱点和抗性和之前一样，不过“超新星化”后会使用强力的全体攻击。另外上报该BOSS的芯片可以获得技能“アイテムドロップ率上升”。



No.37 地下牢

回到洞窟地图标注的位置，调查墙壁后会发现隐藏道路。一番探索后会在一个角落的杂兵身上拿到道具“マスター キー”，之后可以打开铁门救出关在牢内的カプル，但同时会有一场杂兵战。战斗后可以探索其他的牢房，不过要注意在牢房内移动会大幅增加遇敌率。

No.38 メビウスを探せ

回到先前洞窟区域中无法打开的铁门前将铁门打开，继续探索。

No.39 取引を阻止せよ

到达山岳地带地图中标注的位置，然后再回到洞窟地图中标注的位置。

No.40 「光の力」を感じた场所へ

不断地到达地图上标注的位置，最后会发生梦比优斯・奥特曼被捉走的剧情。

No.41 メフィラスの挑战

中继地点5附近会出现扩展区域，在扩展区域前会展开BOSS战。

BOSS战 フェニックス（类别：R）

战斗攻略：和之前一样，没有什么变化，不过由于之后也有BOSS战，建议战斗胜利后返回据点进行补给。

BOSS战后继续往前探索，途中会有几处黑暗地带，没有岔路，摸黑前进即可。走到最后会有一场BOSS战。

BOSS战 ア－マ－ドダ－クネス（类别：U）

战斗攻略：BOSS会在每个回合开始时自动切换斩击、打击或射击抗性，所以使用技能时最好不要同时使用同种类型的技能进行攻击，好好利用神高达的技能“キング・オブ・ハート”可以让神高达作为本场战斗的主攻手。除此之外BOSS会抵抗光属性攻击，还会使用攻击我方全体的高伤害攻击，开打前最好备齐足够的复活和回复道具，全体回复150HP的技能“ヒールレイン Ｉ”在本场战斗中可以起到和BOSS的全体攻击技能抗衡的作用。

战斗胜利后梦比优斯・奥特曼入队。回到据点后会得到“カプル”、“ボルジャーノン”、“フラット”、“タロウ”、“アンク”、“バース”的芯片。

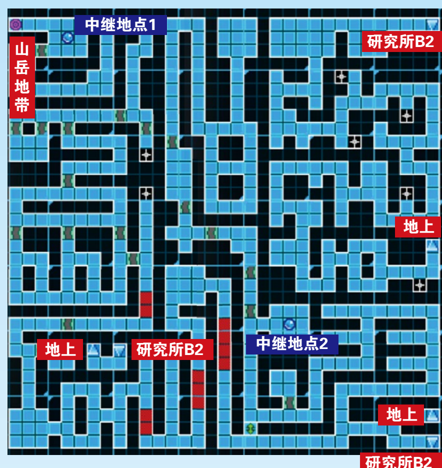
No.42 研究所で待ってる

回到洞窟的右上方，打开之前无法打开的门，一路走到尽头后可以前往区域ウィズダム・キューブ的研究所B1。继续探索会触发剧情。



ウィズダム・キューブ

研究所B1



No.43 未知の金属

继续探索，会遇到GN-X，然后遭遇BOSS战。

BOSS战 ELS（大型）（类别：G）ELS（小型）x2（类别：G）

战斗攻略：所有的敌人的攻击都带夺取SP的效果，而且都需要使用EN攻击才能够造成有效伤害。大型ELS会不断地放出小型ELS，建议优先击破。

No.44 囚われる魂

继续探索。

No.45 ダブルオ－救出作战

继续探索，在一个房间前会发生剧情，在里面会遇到OO高达，之后会进入BOSS战。

BOSS战 リボ－ンズガンダム

战斗攻略：依旧需要使用EN攻击才能对BOSS造成伤害，BOSS会使用附带“怯み”状态的强力攻击，同时会夺取SP。

No.46 太阳炉夺还作战

继续往深处探索，在一道门前会触发剧情，剧情过后会入手道具“隔壁の键”，之后会回到据点。同时会开放据点菜单“カネゴンカジノ”。

No.47 隔壁の奥へ

回到中继地点2，出来后往左转走一步后会看到敌人的对话。回到地图右下方，打开之前打不开的门，往前走前往研究所B2。

研究所B2

深入探索，在长廊处会触发剧情，之后会遭遇BOSS战。

BOSS战 リブラ・ゾディア－ツ（类别：R）

战斗攻略：BOSS会放出数个分身协助作战，还会使用射击无效的技能。分身的HP和攻击力都非常低，所以不必在分身上下太多功夫，优先集中火力将本体打倒即可。另外，击破本体后还会出现一个杂兵。

No.48 拢・子・救・出

继续前行，在尽头会遇到BOSS，展开BOSS战。

BOSS战 サドンダス（类别：R）

战斗攻略：BOSS有火属性攻击抗性，在战斗时会有地上和空中两种模式。在地上时使用的是物理系单体斩击，在空中时使用的是EN系全体射击攻击。

战斗胜利后，一段剧情后会有选项，选择“No”可以暂时撤退调整状态并存档，选择“Yes”会直接进入BOSS战。

BOSS战 カザリ、ウヴァ、メズ－ル ガメル（类别：R）

战斗攻略：四个BOSS的血量都不算很多，用技能直击几轮就能击败。カザリ的单体伤害较高而且速度非常快，先手攻击很容易能够击毙我方血量较少的角色，ウヴァ只会使用威力较强的单体攻击，メズ－ル会使用威力很小的全体攻击，ガメル会使用带怯み和スタン效果的单体攻击。ウヴァ、メズ－ル、ガメル弱点都为火属性攻击，但ガメル对斩击和射击类攻击有抗性。以安全角度来看，优先击败カザリ和ガメル会让战斗变得比较轻松。

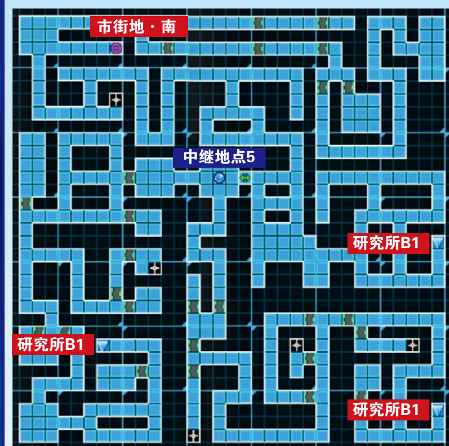
No.49 超银河王诞生を阻止せよ！

继续前行，途中会发生剧情，之后会回到据点，假面骑士W入队。

No.50 地上の探索

前往研究所B1地图中标注的地点，然后通往地上。

地上



继续探索会遇到フェニックス。此时队伍中必须有假面骑士Wizard才能让剧情继续进行并展开BOSS战。

BOSS战 フェニックス（类别：R）

战斗攻略：这次的フェニックス攻击力比过去加强了不少，战斗几个回合后速度会加快，后期会先手攻击，而且一回合能连续行动两次，除此之外回合结束时还会自动回复120HP，让人非常头疼，战斗前建议备好足够的补给道具。尽量不要与其展开消耗战，让我方其中一个单位不断地使用全体回复技能能够保证我方队伍的安全。

继续往前探索，到达中继地点5旁边的门后会遭遇BOSS战。

BOSS 战 ノ-ベルガンダム（类别：G）

战斗攻略：BOSS的速度和回避率都非常高。建议用命中率高的技能进行战斗，或者使用必中技能保证我方所有技能的命中率。

No.51 デンジャラス・ノ-ベルガンダム

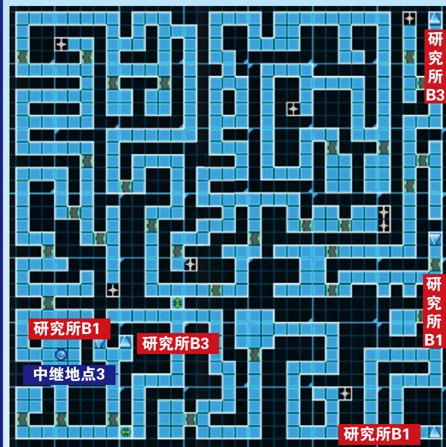
战斗结束后回到原来的道路上继续前行到最深处会展开BOSS战。

BOSS 战 ウォルタ-ガンダム（类别：G）

战斗攻略：BOSS有打击、射击和斩击类攻击的抗性，除此之外还会召唤杂兵辅助战斗，不过由于杂兵的能力非常弱，所以可以集中精力先击败BOSS再去清理。另外BOSS的速度远不如变身前的ノ-ベルガンダム，所以不必害怕被先手压制，可以安心对我方队员进行回复补给。

战斗胜利后会返回据点。

研究所B2



No.52 战士の绊！研究エリアを突破せよ

继续探索可以到达研究所B2，在探索的途中会遭遇BOSS战。

BOSS 战 ベルガ・ダラス（类别：G）
デナン・ゾン x2（类别：G）

战斗攻略：ベルガ・ダラス不仅血量厚，还会召唤杂兵，建议优先解决。两侧的杂兵强度和平时遇到的无异。

战斗胜利后继续探索，会遇到BOSS战。

BOSS 战 ネロスガンダム（类别：G）

战斗攻略：BOSS只会伤害较高的单体攻击，直接击破即可。

战斗胜利后，会得到道具“独房の键”。

No.53 大脱走！囚われのティガ

前往地图上标注的目的地，到达后会有一场BOSS战。

BOSS 战 ガンダムヘブンズソ-ド（类别：G）

战斗攻略：BOSS具有打击、斩击、火属性、风属性抗性，尽量使用射击类技能给予其伤害即可。

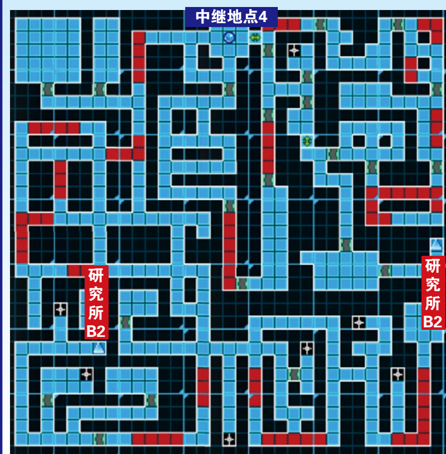
No.54 生体ユニットを継ぐもの

前往地图上标注的目的地，到达后迪迦·奥特曼入队。

之后可以从中继地点3右侧的路前往研究所B3。

研究所B3

研究所B3的剧情需要队伍中有迪迦·奥特曼才能触发。该区域中会有很多给予伤害的陷阱地形，可以购买道具“ミノフスキ-クラフト”来避免伤害。探索到最深处后会触发剧情。



研究所B2

No.55 超古代狛犬怪兽

回到研究所B2，沿着之前营救迪迦·奥特曼的道路行走，在中途会触发剧情并展开BOSS战。

BOSS 战 イ-ヴィルティガ（类别：U）

战斗攻略：BOSS平时会在单体攻击之后接上强力的全体攻击。此阶段建议防御并回复HP。经过三回合后，BOSS胸口的指示灯就会变红，此时他只会使用反射EN射击的技能，所以是攻击的最好时机。再经过三回合后指示灯会再度变蓝。



战斗结束后，迪迦·奥特曼会暂时离队。

研究所B3

No.56 激斗！ゴッドガンダム対ウルトラ怪兽

本任务的剧情需要队伍中有神高达才能进行。回到研究所B3，前进的途中会发现有新的路线可走，一路探索到最深处后会有一段剧情，剧情后会有选项，选择“No”可以先返回正常界面整备队伍，选择“Yes”将直接展开BOSS战。

BOSS 战 メタモルガ（类别：U）
エボリュウ（类别：U）

战斗攻略：两只BOSS的速度都非常快。メタモルガ或エボリュウ的HP减少到一定时，メタモルガ会自爆。所以只需要集中精力打倒エボリュウ即可，当然还要注意全队的血量，以免被自爆导致团灭。用有雷属性抗性的装备会让战斗轻松不少。

No.57 ティガはどこに?

战斗结束后继续探索，途中会触发剧情，剧情过后迪迦·奥特曼正式入队，并且会回到据点。

No.58 悪魔の目覚め

回到之前触发剧情的地方继续往前探索，会回到地面上。

地上

继续往前探索会触发BOSS战。

BOSS 战 ガデラ-ザ（ELS）

战斗攻略：BOSS继承了ELS的特性，要EN系攻击才能够对其造成有效的伤害。

战斗胜利后，OO高达量子型入队。

No.59 もうひとつの「かけら」

到达地图右上方会触发剧情并展开BOSS战。

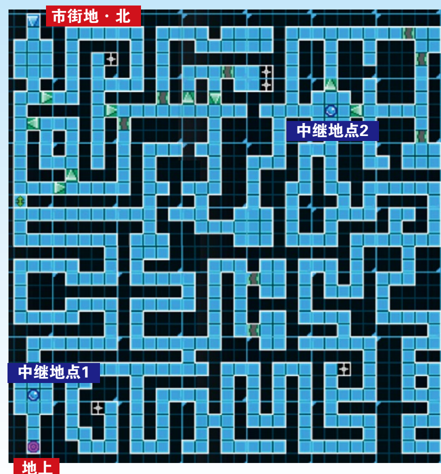
BOSS 战 超银河王

战斗攻略：BOSS会给自己使用提升自身速度和多段攻击的BUFF，效果持续时间结束后会耗费一个回合对自身再次使用，由于平时BOSS主要使用的是单体攻击，所以威胁不算很大。

战斗胜利后会回到据点。回到地图左上方的裂缝通往下个区域ウィンド・キュ-ブ。

ウィンド・キュ-ブ

市街地・南



No.60 次なるキューブの名はW/风の吹く街

探索的途中会遇到假面骑士Accel。继续往前探索会遭遇BOSS战。

BOSS战 ダギ・イルス（类别：G）
エビル・エスx2（类别：G）

战斗攻略：エビル・エス和杂兵战中出现的一样，可以暂时无视。ダギ・イルス会使用提升自身回避率和物防的技能，需要注意。

到达目的地后会触发剧情，同时全员回复HP和SP。剧情之后可以随意进入MACステ–ション进行补给。

No.61 电波障害を回复せよ

到达中继地点2左下方的空地会遭遇BOSS战。

BOSS战 ガゾ-ト（类别：U）

战斗攻略：BOSS会使用带スタン效果的单体攻击。

No.62 2号を救え！マスタ–ガンダムの袭击

到达目的地后会触发剧情之后会返回MACステ–ション。

市街地・北



No.63 コスモ・バビロニア建国

从地图的左上角前往市街地・北。前进到一片空地会遭遇BOSS战。

BOSS战 ビギナ・ギナ、デナン・ゲ-x2（类别：G）

战斗攻略：デナン・ゲ–也是杂兵战中的难度，但伤害会对我方造成影响，所以建议优先解决。ビギナ・ギナ只会使用单体攻击，只要多注意我方角色的HP即可。

No.64 谜？袭われたウルトラ少年

回到中继地点3，沿着另一条道路前进，中途会有剧情对话。

No.65 「美しい心」を狙う敌

继续前进，中途会触发剧情，然后会回到MACステ–ションへ。

BOSS战 レギオン（类别：R）

战斗攻略：BOSS除了伤害较高外没有什么威胁，只要注意保持我方角色的血量足够不被秒杀即可。

No.66 新たなる「指轮」

直接前往地图上标注的目的地展开BOSS战。

战斗结束后假面骑士Wizard的技能“ドラゴンシャイニング”和“ストライクウィザ–ド”会在技能树解锁。

No.67 风都の危机！デビルガンダムふたたび

直接前往目的地会展开BOSS连战。

BOSS战 デビルガンダム（类别：G）

战斗攻略：BOSS对打击和射击类攻击有抗性，还会使用自动回复技能和召唤杂兵，但总体来说威胁不大，注意调整好队伍的状态即可。

BOSS战 マスタ-ガンダム（类别：G）

战斗攻略：BOSS对任何种类的攻击都有抗性，所以不用考虑技能种类的问题。BOSS一回合能够行动两次，会使用伤害较高的单体攻击和伤害较低的全体攻击，但比较棘手的是BOSS还会使用让我方全体有低几率进入异常状态的技能。我方的普通攻击非常容易积累Hero槽，而且BOSS使用Enemy Rush的几率也比较高，建议在Enemy Rush时用防御和全体回复的技能挺过，然后通过触发Brave技能来强化我方队伍再进行反击，而且若能挺过Enemy Rush，我方单位的Hero槽会增加不少。另外BOSS血量被降低到一定程度时，还会触发加两防和自动回复的BUFF，可以用我方单位的某些技能将其打消，让后期的战斗更加轻松。由于本场战斗为连战中的第二场，所以建议战斗前备齐足够的SP回复道具，以免在战斗中发生只能进行普通攻击的状况。

战斗结束后会回到MACステ–ションへ。

No.68 ラフレシアを倒せ！

到达地图上标注的目的地后会展开BOSS战。

BOSS战 ベルガ・ギロス（类别：G）

战斗攻略：BOSS除了会使用强力的单体攻击外没有什么特别需要注意的地方，保持好队伍状态直接击破即可。

No.69 レオに似たウルトラ战士

战斗结束后继续探索，中途会发生剧情，之后会回到MACステ–ションへ。

No.70 再开のA/散らばったT2ガイアメモリ

从地图左上方前往军港・西。

军港・西



No.71 おいらは怪兽大将だ！

到达地图上标注的目的地后会展开BOSS战。

BOSS战 タイショ-（类别：U）

战斗攻略：BOSS会使用威力较弱的全体攻击，时刻注意我方角色的血量即可。

No.72 この先の基地へ

到达地图上标注的目的地。

No.73 ガイアメモリを见つけ出せ

继续探索会触发剧情。

No.74 袭われたR/ヒ–ロ–の应援

到达地图上标注的目的地。

No.75 袭われたR/はぐれた仲间

BOSS战 ヒ-ト・ド-パント（类别：R）

战斗攻略：BOSS会使用火属性攻击，要注意尽量不要使用弱火属性攻击的角色。

战斗结束后继续前行到达军港・东。

军港・东



No.76 メモリを探して

继续向前探索会触发剧情。

No.77 Cの解放/动き出す恶

继续向前探索会触发剧情。

军港・西

No.78 连邦军の救援

到达地图上标注的目的地。

No.79 未探索のエリアへ

继续向前探索会触发剧情。

No.80 不审なネモ

BOSS战 ツルク星人（类别：U）
ザラブ星人（类别：U）

战斗攻略：ツルク星人会使用让物理系攻击无效化的技能，建议最后再击败。两个BOSS都会使用附带“怯み”状态的技能，战斗前可以给我方单位装上对怯み有抗性的装备。

战斗结束后继续前进可以到达军港・东。

军港・东

No.81 再び「军港・东」へ

继续向前探索会遭遇BOSS战。

BOSS 战 ゲドリアン（类别：R）

战斗攻略： BOSS没有任何弱点和抗性，但会使用附带“スタン”状态的技能，战斗前建议装上对该状态有抗性的装备。

军港・西

No.82 怪兽の咆哮とその正体

从刚才的战斗地点继续往前探索会回到军港・西，往前走不远会触发剧情。

No.83 セブンが死ぬ时！风都は沉没する！

继续往前探索会遭遇BOSS战。

BOSS 战 マグマ星人（类别：U）、レッドギラス（类别：U）、ブラックギラス（类别：U）

战斗攻略： レッドギラス和ブラックギラス会经常使用全体攻击，而且都会使用反射物理系攻击的技能。マグマ星人则会使用附带プレッシャ–状态的攻击，而且单体攻击的伤害非常高。击破顺序建议优先击破マグマ星人，以防止我方的任一单位有被秒杀或封印技能的风险。

军港・东

No.84 急げ！残りのメモリはあとわずか

从军港・东地图的左上角开始继续探索，在一片空地处会遭遇BOSS战。

BOSS 战 ゲドルリドル（类别：U）

战斗攻略： BOSS会使用吸收SP的技能，攻击成功后还会使自身的EN系攻击伤害上升，达到能够轻易秒杀我方单体角色的伤害，战斗前最好装备增加HP的装备，战斗时尽量打消BOSS的能力上升效果。

No.85 アストラの真意とは?

战斗结束后继续探索，途中会触发剧情，并回到MACステ–ション。



No.86 AtoZ/希望のヒ–ロ–

回到之前发生剧情的地方继续向前探索，会遭遇BOSS战。

BOSS 战 シャンブロ（类别：G）

战斗攻略： BOSS会使用让EN射击伤害反射的技能，还会使用附带“怯み”效果的群体攻击，战斗时要尽量注意我方辅助系角色的状态。

战斗结束后，向前前进几步就会遭遇另一场BOSS战。建议先回一次据点进行补给再来挑战。

BOSS 战 メタル・ド-パント（类别：R）
トリガ-・ド-パント（类别：R）

战斗攻略： メタル・ド–パント会使用打击和斩击反射的技能。トリガ–・ド–パント对射击类攻击有抗性，而且会使用延时一回合的高伤害单体射击攻击。建议战斗时优先清理メタル・ド–パント。

继续前行会再次遭遇BOSS战。

BOSS 战 ルナ・ド-パント（类别：R）

战斗攻略： BOSS在第一回合会连续召唤多个マスカレイド・ド–パント，之后只会召唤单个。由于マスカレイド・ド–パント的能力都是杂兵的强度，所以不用太在意，而BOSS的战斗能力对队伍的威胁不算太大，尽快击破BOSS即可。

击败后继续前进，到迷宫尽头会触发剧情并展开BOSS战。

BOSS 战 假面ライダ-エタ-ナル（类别：R）

战斗攻略： BOSS没有任何的弱点和抗性，虽然一回合会行动两次，但伤害不算很高，只要维持好整个队伍的HP，战斗会非常轻松。

战斗胜利后会回到据点，并得到副角色“アクセル”、“ビギナ・ギナ”、“2号”的芯片。

No.87 ディメンジョンコアの回收

回到コロニ–・キュ–ブ的第4居住区，到达地图正中间的空地后，会触发BOSS战。

BOSS 战 ガ-ゴイル（类别：R）

战斗攻略： BOSS的弱点在于斩击类攻击，对光属性攻击有抗性，但要注意其可能会使用附带一回合内“物理系伤害无效”的技能，所以尽量使用EN系斩击给予其伤害。

战斗结束后会回到据点，然后可以从据点直接前往新区域デビル・キュ–ブ。

デビル・キュ-ブ

第1层



No.88 恐怖のデビルキュ–ブ

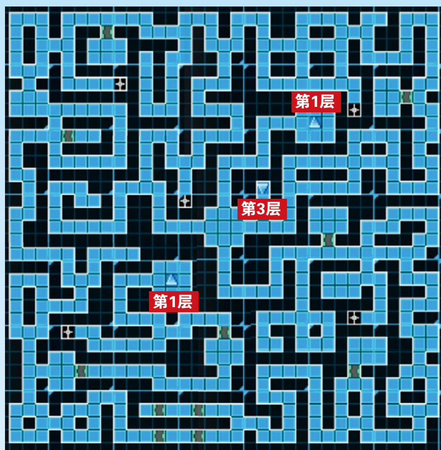
此时本区域有不少被锁着的门，需要做副任务才能开启。探索到一片空地后会遭遇BOSS战。

BOSS 战 シルバ-ブル-メ（类别：U）

战斗攻略： BOSS会使用带有多种异常状态或“即死”效果的单体技能，建议备足复活道具或者使用技能“リザレクションⅡ”来保持队伍续航。另外，BOSS的弱点为火属性攻击。

战斗胜利后会回到据点。回到之前战斗的地方继续往前走可以到达第2层。

第2层



No.89 ブロンズ像にされた仲间

往目的地探索的途中会遭遇BOSS战。

BOSS 战 ジョンブルガンダム（类别：G）

战斗攻略： BOSS会使用让回避率上升的技能，建议使用命中率高的技能或使用假面骑士BLACK RX的技能“マクロアイ”以保证全队的命中率。

继续探索，会在一道门前遭遇BOSS战。

BOSS 战 キングゲスラ（类别：U）

战斗攻略： BOSS的弱点为打击系攻击，只会使用单体攻击技能，伤害不高，但要注意BOSS会使用Enemy Rush和附带“即死”效果的单体技能。

战斗结束后往前探索一小段距离会遭遇BOSS战。

BOSS 战 キングシルバゴン（类别：U）
キングゴルドラス（类别：U）

战斗攻略： 两个BOSS一回合都只能行动一次，而且只会使用单体攻击技能，基本上没有威胁，但需要注意キングゴルドラス会使用让射击系攻击无效的技能。

战斗结束后继续前进，会回到第1层。



第1层

到达地图右上方的空地会触发剧情，并发生BOSS战。

BOSS战 ス-パ-ヒッポリト星人（类别：U）

战斗攻略： BOSS会使用附带"スタン"效果的技能，其他方面威胁不大。

No.90 大决战！VSギガキマイラ

战斗结束后会暂时撤退，再次返回之前的战斗地点会展开BOSS连战。

BOSS战 ギガキマイラ（类别：U）

战斗攻略： BOSS对射击类攻击有抗性，会使用全体攻击，而且部分技能还附带打消我方BUFF的效果，所以建议这次战斗不要使用依赖BUFF才能成为战斗力的角色。另外，携带对射击类攻击抵抗的装备可以防止被BOSS秒杀。

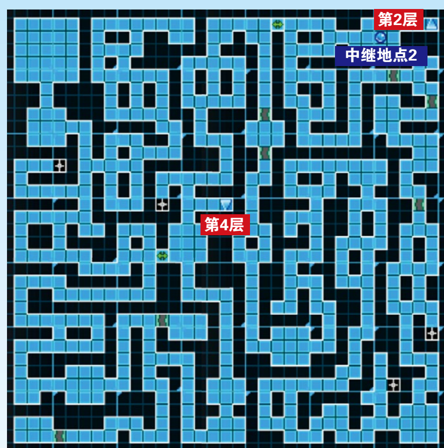
战斗结束后，会紧接着展开第二场BOSS战。

BOSS战 メフィラス星人（类别：U）

战斗攻略： BOSS的血量不多，只要有足够的SP，这场战斗会非常轻松，不过要注意BOSS会使用反射EN射击伤害的技能。

战斗胜利后会回到据点。

第3层



No.91 电波の正体

到达该区域第2层地图上标注的位置，剧情过后走到右边的走廊，会发现隐藏道路，从这里可以前往第3层。

在探索的途中会遭遇BOSS战。

BOSS战 レオ・ゾディアーツ（类别：R）

战斗攻略： BOSS会使用单次伤害较高的多段攻击，可以装备抵抗斩击类攻击的装备来防止我方角色被秒杀。

战斗胜利后继续往前探索，会在一片空地处触发剧情，之后开启下个任务。

No.92 电波の发信源へ

在前往目的地的途中会遭遇BOSS战。

BOSS战 ブラック指令（类别：U）、ブニョ（类别：U）、ブラックガロン（类别：U）、ハングラ-（类别：U）

战斗攻略： ブラック指令会不断地召唤杂兵，但鉴于其召唤出来的敌人战斗力不算低，所以最好将杂兵的数量控制好后再开始对其展开攻击，队伍中最好有能使用全体攻击技能的角色。另外要注意ブラック指令还会使用打消我方单位BUFF的技能。

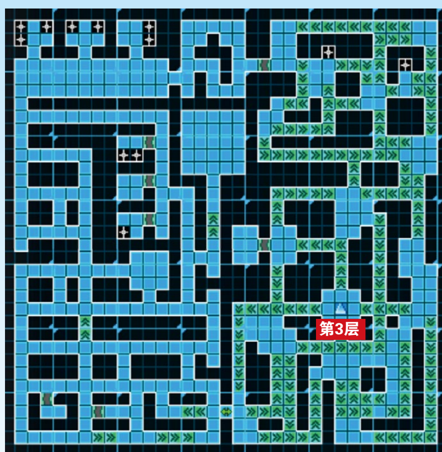
战斗胜利后继续往前探索会遭遇BOSS战。

BOSS战 グランドガンダム（类别：G）

战斗攻略： BOSS对任何攻击都有抗性，所以不必纠结技能种类的问题。建议战斗时给角色装备增加射击抗性的装备，会让战斗轻松很多。

战斗后继续往前探索会有一段剧情。

第4层



No.93 アストラSOS！ヒ-ロ-出击！

到达第3层地图上标注的位置会发现隐藏道路，前进可通往第4层。到达地图下方的位置会看到一台发电机，将其启动后，就可以打开地图左上方的门了。继续向前探索，途中会发生剧情并设定目的地，到达后会遭遇BOSS战。

BOSS战 グランドマスタ-ガンダム（类别：G）

战斗攻略： BOSS会不定期使用Lv3的Enemy Rush，Rush的第一回合必定会使用回复自身所有HP的技能，所以要在其使用Enemy Rush前就将其击败。建议开始时全体一直防御，努力囤积Rush槽和Hero槽，然后在BOSS的Enemy Rush后，给予一定的伤害后立即开启Lv3的Hero Rush，在三回合内了结BOSS。打手推荐使用OO高达量子型，通过其技能"トランザム发动"和"ツインドライブシステム"的叠加BUFF，加上威力极高的技能"GNバスタ-ソ-ド"在短时间内给予BOSS重创，不过要注意，BOSS对于属性攻击会反击，所以进攻的时候尽量避免使用有属性的技能。另外，最好使用假面骑士BLACK RX或者独角兽高达的辅助技能保证我方输出时的命中率。

战斗结束后，之前路上挡路的球体全部消失，同时输送带也将全部停止运行。

No.94 决斗！ヒ-ロ-对デビルガンダム

回到第3层继续探索，会触发BOSS战。

BOSS战 デビルガンダム最终形态（类别：G）

战斗攻略： BOSS会召唤杂兵，杂兵的血量比较厚，如果火力足够的话可以先清理BOSS再来打杂兵，否则建议在战斗中适当地对杂兵进行清理。另外，在我方开启Hero Rush后，BOSS每个回合的行动都会变成在回合开始时对自身使用维持一回合的BUFF技能，该BUFF的效果为提高自身的防御力或无效武器伤害，建议此时最好先使用一名角色打消BUFF，以有利于我方的后续攻击。

战斗结束后会回到据点，并得到副角色"ジャンポット"、"ミラ-ナイト"、"グレンファイア-"、"アストラ"的芯片。

No.95 玉座の间

回到之前战斗的地方，继续往前探索会触发BOSS战。

BOSS战 アイアロン（类别：U）

战斗攻略： BOSS的伤害不高，但在一定回合后会进行蓄力，蓄力后的第二回合会放出给予我方全体超高伤害的EN系攻击，一旦发现其蓄力，最好立即给我方全员回复，在其攻击的回合全体使用防御指令撑过去。

战斗结束后继续前进会触发剧情。

No.96 バ-サ-カ-システムを停止せよ

到达地图上标注的目的地后会发现隐藏道路，继续向前到达最深处后会遭遇BOSS战。

BOSS战 ババルウ星人（类别：U）

战斗攻略： 敌人的单体伤害非常高，而且还会使用附带"スタン"状态的技能，要注意。

战斗结束后就可以继续探索之前因为剧情而无法通过的地点了。

No.97 超决战！VSカイザ-ベリアル

继续前行会触发剧情。



第1层

No.98 リジェスの复活

回到该区域的第1层并前往地图右上方的空地，在途中会遭遇BOSS战。

BOSS 战 ガテゾ-ン（类别：R）ヘルガデム（类别：R）

战斗攻略： ヘルガデム的弱点为射击类攻击，会使用附带“怯み”状态的全体攻击招式，对我方的威胁非常大，建议装上有相对应抗性的装备，并将其优先打倒。另外，ガテゾ-ン被击倒时会给予我方全员少量伤害，要注意我方血量较低的单位。

继续前行，在一场剧情后会遭遇BOSS战。

BOSS 战 ダ-クゴ-ネ（类别：U）

战斗攻略： BOSS会使用提升回避率的技能，使用独角兽高达或假面骑士RX的辅助技能保证命中率，会让战斗变得非常轻松。

No.99 いざ、决战のスタジアムへ！！

到达地图右上角后会进入BOSS连战。由于是连续战斗，建议准备好足够数量的“大复活キット”和“パラスピリットタブ”来补充我方的HP和SP。



BOSS 战 カイザ-ベリアル（类别：U）

战斗攻略： BOSS的弱点为斩击类攻击，会使用附带“パニック”状态的技能，建议使用有相对应抗性的装备。

BOSS 战 ア-クベリアル（类别：U）

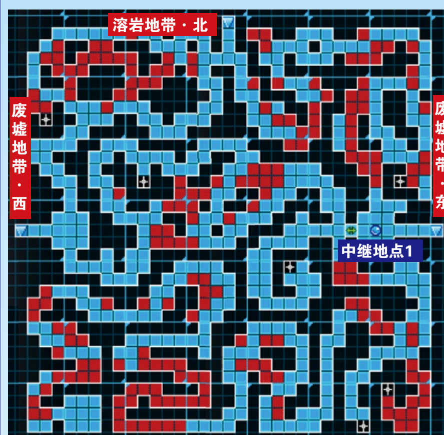
战斗攻略： BOSS的单体攻击威力非常强，能秒杀我方HP上限较低的单位，所以复活道具必不可少。另外BOSS在Enemy Rush中的攻击力会非常高，建议此时全员都使用防御指令并不断回复撑过去。

战斗胜利后，场景会转移到ハザ-ド・キュ-ブ，此时无法从队伍菜单直接返回据点。

No.100 リジェスハザ-ド

往前探索，途中会有剧情，而且场景会跳到溶岩地带・南。继续探索会触发剧情，然后会回到据点。

溶岩地带・南



No.101 再びハザ-ド・キュ-ブへ

从中继地点1出来后往前走会遭遇BOSS战。

BOSS 战 ユ-トピア・ド-パント（类别：R）

战斗攻略： BOSS会使用让物理系攻击无效的技能，还会使用让我方一个单位物攻和物防下降的技能，建议全程都使用EN系技能攻击。

战斗结束后继续往前探索，在地图左侧的一片空地会触发剧情并开启下一个主线任务。

No.102 怪魔界への扉

继续探索会在地图左下角的道路上遭遇BOSS战，可以选择“No”撤退并进行准备。

BOSS 战 デモス（类别：U）

战斗攻略： BOSS只会使用单体伤害技能，不过可能会有毒或吸血效果。建议一人用单体回复技能不断地治愈我方伤员，其他角色负责攻击即可。

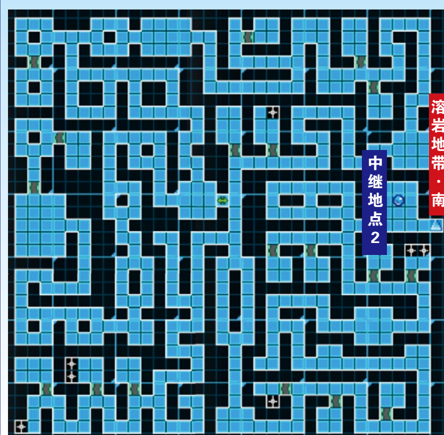
战斗结束后继续探索，会在地图左下角最尽头遭遇BOSS战。

BOSS 战 ブラックテリナ（类别：U）

战斗攻略： BOSS会使用单体和全体技能，不过伤害都不算高，可以轻松击败。

战斗结束后回到地图左侧的空地，调查石碑，会发现新的道路，从这里可以通往废墟地带・西。

废墟地带・西



No.103 扉の奥には?

往前探索会遭遇BOSS连战。

BOSS 战 百目婆ア（类别：R）

战斗攻略： BOSS的弱点为射击类攻击。会使用一回合内增加回避率的技能，建议用假面骑士BLACK RX或独角兽高达的辅助技能保证我方命中率，会让战斗非常轻松。不过要注意，BOSS的血量虽然非常少，但血量见底的时候会锁血，只要不断地进行攻击即可击败。

BOSS 战 ブラックエンド（类别：U）

战斗攻略： BOSS其实是个杂兵，只不过血量和能力变成了BOSS级，只需注意我方血量即可轻松击破。

No.104 ブラックエンドの反击

战斗结束后前进一段距离会有剧情，然后再返回BOSS战的位置，会发生剧情并返回据点。

No.105 クライシス帝国の研究室

回到迷宫继续探索，看到一个打不开的门后，继续探索一小段距离后会遭遇BOSS战。

BOSS 战 グランザイラス（类别：R）

战斗攻略： BOSS具有打击、斩击、射击、光属性攻击的抗性，只有冰属性一直是它的弱点，但受到一定伤害后EN射击也会变得有效。

战斗结束后就能通过刚才打不开的门了。到达地图上标注的目的地后会展开BOSS战

BOSS 战 ボスガン（类别：R）

战斗攻略： BOSS没有任何抗性和弱点，只会单体攻击技能，伤害也一般，把握好队伍的状态即可轻松击破，不过要注意他会使用让物理系攻击无效的BUFF。

No.106 辉ける「ウルトラベル」！

继续往前探索，会触发剧情并发生BOSS战。

BOSS 战 ジャ-ク将军（类别：R）

战斗攻略： BOSS对雷属性攻击有抗性。除了单体伤害稍微高一些外，没有太大威胁。

No.107 ヒ-ロ-の总突击

继续探索，在途中的一块空地处会遭遇BOSS战。

BOSS 战 ジャ-クミドラ（类别：R）

战斗攻略： BOSS是上个BOSS的强化版，依旧对雷属性攻击有抗性。BOSS一回合能够行动多次，由于单体伤害非常高，运气不好有角色连续中招的话会直接被秒杀，建议战斗前准备好足够的复活道具。

战斗胜利后继续往前探索，在目的地前经过一道开着的门后会遭遇BOSS战。

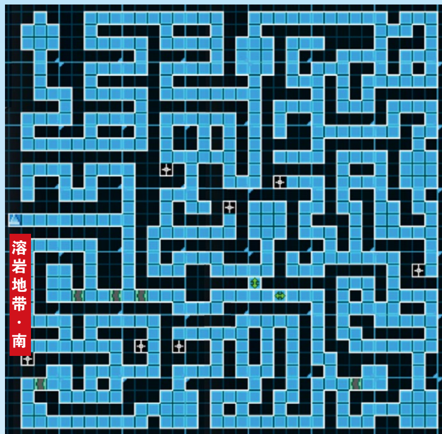
BOSS 战 クライシス皇帝（类别：R）

战斗攻略： BOSS会经常使用附带多个状态的技能攻击，战斗前最好准备足够的回复道具，或者使用“ライジングガンダム”的支援技能辅助战斗，另外BOSS的单体攻击伤害很高，最好也要准备好足够的复活道具。

No.108 「ウルトラベル」の奇迹

前进到迷宫最深处，会拿到道具“ウルトラベル”，之后返回中继地点1，从右进入废墟地带・东。

废墟地带・东



No.109 钢铁のエリア

进入该区域后会触发剧情，之后就可以随意探索了。探索开始不久就会遭遇BOSS战。

BOSS战 インペライザ-（BS）（类别：U）

战斗攻略：BOSS主要以全体攻击为主，但伤害不高，可以轻松击破。

继续往前探索，会遭遇BOSS战。

BOSS战 キングジョ-（BS）（类别：U）

战斗攻略：BOSS会使用让EN系攻击无效的BUFF，建议我方以物理系技能输出为主。

到达地图右下方的空地会有一场BOSS战。

BOSS战 エ-スキラ-（BS）（类别：U）

战斗攻略：BOSS只会使用单体攻击，威力一般，注意好我方单位的血量即可。

战斗胜利后会返回据点。

No.110 探索を阻むもの

回到先前BOSS战的位置，会触发剧情并展开BOSS战。

BOSS战 ジャンキラ-（类别：U）

战斗攻略：BOSS会使用让我方能力降低和附带“スタン”状态的技能。由于BOSS的伤害不高，所以及时使用回复异常状态的道具就能轻松应对。

No.111 ビートスタ-天球の侵攻を止めろ！

往目的地前进的途中会遭遇BOSS战。

BOSS战 ラフレシア（类别：G）

战斗攻略：BOSS会不定期地警戒打击、斩击这两类攻击的其中一个，一旦我方使用了对应种类的攻击，将会受到强大的反击伤害，所以要看好BOSS警戒的攻击种类再发动攻击。另外，BOSS还会不定期打消我方的BUFF并附加“プレッシャ-”状态，攻击伤害不低，但主要以射击类攻击为主，装上对射击有抗性的装备会让战斗轻松很多。

战斗结束后继续探索，会在一片空地处触发剧情，然后继续往前到达目的地会遭遇BOSS战。

BOSS战 ビ-トスタ-（类别：U）

战斗攻略：BOSS会使用让射击类攻击无效的BUFF。在HP到达一定程度以下时会进入Lv3的Enemy Rush进行自爆。当屏幕上方显示“火花を散らしている……”的时候就意味着其准备自爆，在自爆前BOSS什么也不会做，如果火力足够，可以在其自爆前将其击败，火力不足的话要立即回复我方全员并集体防御。

No.112 放たれたELS

到达地图上标注的位置。

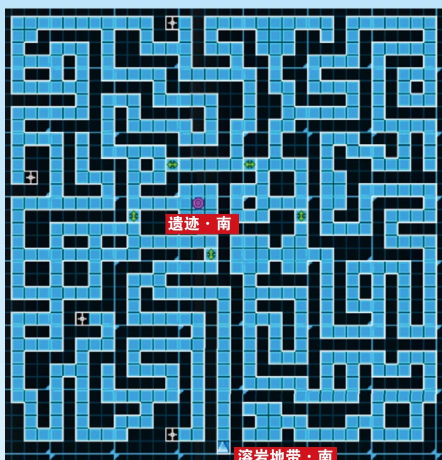
No.113 来るべき对话

到达尽头后会触发剧情并返回据点。

No.114 溶岩地带・北へ

到达溶岩地带・南地图上标注的位置后会开启隐藏道路，可以从此前往溶岩地带・北。

溶岩地带・北



No.115 白い魔法使い

继续往前探索，会触发数次剧情，最后会遇到“赛文・奥特曼（セブン）”和“假面骑士Accel（アクセル）”。

No.116 「暗の力」の调查

继续前进，在一条次元裂缝前会遭遇BOSS战。

BOSS战 サジタリウス・ゾディア-ツ（类别：R）

战斗攻略：BOSS对火属性攻击有抗性，而且会用附带“即死”效果的技能，建议备足足够的复活道具再来挑战。另外，装上有火属性攻击抗性的装备会降低来自于BOSS的伤害，让战斗更加轻松。

No.117 别动队の救援

战斗结束后继续沿着之前无法前往的道路探索会触发剧情。



No.118 メデュ-サとメイジ

到达地图右上方的道路时会遭遇BOSS战。

BOSS战 グレムリン（类别：R）

战斗攻略：BOSS在Rush中会自动附加速度、回避率上升和反复攻击的BUFF。用假面骑士BLACK RX或独角兽高达的辅助技能保证命中率会让战斗变得更轻松。

继续前进，会遭遇BOSS战。

BOSS战 メデュ-サ（类别：R）

战斗攻略：BOSS会召唤杂兵，建议在使用Rush前控制好杂兵的数量，以防我方单位在Enemy Rush中被杂兵和BOSS的连续攻击秒杀。

战斗结束后会返回据点，假面骑士Wizard会暂时离队。

No.119 サバトを阻止せよ！

回到之前BOSS战的地点，继续往前探索。

No.120 サバトの幕开け

前往地图上标注的目的地，到达后会发生剧情，假面骑士Wizard归队。

No.121 「八柱」救出

到达迷宫最深处后会展开BOSS战。

BOSS战 白い魔法使い（类别：R）

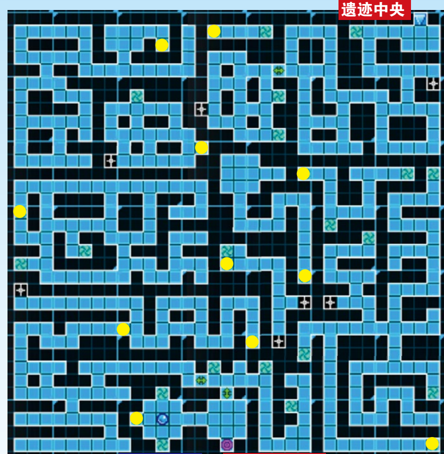
战斗攻略：BOSS会用重力对我方进行全体攻击，被命中后会降低速度、回避率，并附加“怯み”效果，建议装备有相对应抗性的装备。在BOSS自己开启的Enemy Rush中，每个回合结束时会放出分身，分身数量最多3个。分身的伤害不高，可以先击破本体再来处理分身。

战斗结束后会回到据点，并获得副角色“假面ライダ-なでしこ”、“ジャンナイン”的芯片。

No.122 异变の手がかり

从溶岩地带・北的次元裂缝通往新区域デストロイ・キュ-ブ。到达后会有一段剧情并返回据点。

遗迹・南



注：黄色标识为正确路径的传送点。

No.123 破灭のキュ-ブへ

继续往前探索会遭遇BOSS战。

BOSS战 ゾイガ-（类别：U）

战斗攻略： BOSS会飞到空中（指示栏出现“空を飛ん”），此时我方的攻击全都不能命中，用命中率相关的辅助技能会让战斗变得非常轻松。

战斗结束后继续往前探索，会在途中遭遇BOSS战。

BOSS战 マヒロ-x4（类别：G）

战斗攻略： 其实就是普通的杂兵战，把握好全队的状态即可。

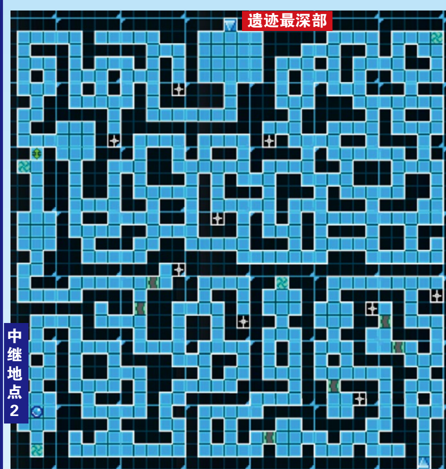
继续往前探索，会遭遇BOSS战。

BOSS战 ロ-ゼン・ズ-ル（类别：G）

战斗攻略： BOSS在战斗中会放出三联装米加粒子炮，之后斩击、打击类攻击会变成其弱点，但行动时会连续两次攻击。战斗总体来说难度不大，不过要注意BOSS会使用增加防御力的BUFF拖慢战斗节奏，建议用有打消BUFF技能的角色参战。

战斗结束后就能前往遗迹中央了。

遗迹中央



No.124 タ-ンX追迹

往前探索，会遭遇BOSS战。

BOSS战 地狱のジャタ-ル（类别：U）

战斗攻略： BOSS会使用带有“即死”效果的技能，要注意备好足够的复活道具。

No.125 倒せ！ダ-クネスファイブ

继续前行会遭遇BOSS战。战斗开始一回合后会强制中断，并加入新的敌人。

BOSS战 极恶のヴィラニアス（类别：U）
タイラント（类别：U）

战斗攻略： 两个BOSS都会使用让射击类攻击无效的技能。极恶のヴィラニアス的血量较少，建议优先击败。

战斗结束后继续往前探索，会遭遇BOSS战。

BOSS战 冰结のグロッケン（类别：U）
炎上のデスロ-グ（类别：U）

战斗攻略： 两个BOSS的能力都很一般，不过为了减少伤害让战斗节奏更稳定，还是建议装备抵抗火属性和冰属性攻击的装备。

战斗后继续前进就能看到中继地点2，继续往前探索会遭遇BOSS战。

BOSS战 魔导のスライ（类别：U）

战斗攻略： BOSS的大部分攻击都带有打消BUFF的效果，所以最好不要过于依赖BUFF作战。

战斗结束后会回到据点，并获得副角色“メイジ”的芯片。

No.126 射・手・暗・跃

继续往前探索，在途中会发生剧情并设置目的地。

No.127 邪神の复活

在探索途中会触发剧情，然后返回据点。

No.128 召・唤・阻・止

在之前触发剧情的位置再往前走就会发生BOSS战。

BOSS战 ガタノゾ-ア（类别：U）、邪神のハサミ・左（类别：U）、邪神のハサミ・右（类别：U）

战斗攻略： 正中间的ガタノゾ-ア是BOSS的本体，虽然血量不多，但有两侧的爪子帮助，还是比较难应对的，即使将两侧的爪子打倒，爪子也会在几个回合后复活。BOSS会使用有打消效果的单体攻击，并给自身附带EN射击无效的BUFF。Rush中会使用附带异常状态的全体攻击，部分攻击还带即死效果，建议准备足够的复活道具和异常状态恢复道具，战斗时集中火力击破本体，本体消失后，爪子会自行毁灭。

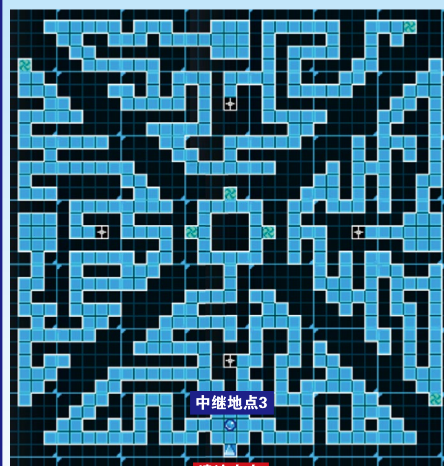
战斗结束后继续往前探索，到达目的地后会展开BOSS战。

BOSS战 サジタリウス・ノヴァ（类别：R）

战斗攻略： BOSS的速度很快，单体伤害也很高，还会随机一回合多次行动，HP越少多次行动的几率就越大，建议装备具有火属性攻击抗性的装备来应战。

战斗结束后就可以前往遗迹最深部了。

遗迹最深部



No.129 リジェス・コアを目指せ

到达地图中央会触发剧情并开启下个任务。通过此处的魔法阵传送到其他3个BOSS处展开BOSS战，以下三个任务只要击败其中一个BOSS就会依次开启。



No.130 坏せ！3本の塔～Part1～
No.131 坏せ！3本の塔～Part2～
No.132 坏せ！3本の塔～Part3～

从左侧的魔法阵进入，到达尽头会展开BOSS战。

BOSS战 グレムリン（进化体）（类别：R）

战斗攻略： BOSS速度非常快，会不定期地使用打击、斩击、射击类反射的BUFF，而且还会召唤杂兵。建议多在Rush中使用协力技或英雄技能清理杂兵并重创BOSS。

从正前方的魔法阵进入，到达尽头会展开BOSS战

BOSS战 タ-ンX（类别：G）

战斗攻略： BOSS会不定期对打击、斩击、射击3类攻击进行警戒，警戒中BOSS所受到的该类攻击伤害都会大幅降低。另外，BOSS的部分攻击附带“怯み”效果，建议装备有对应抗性的装备再来挑战。

从右侧的魔法阵进入，到达尽头会展开BOSS战，不过需要赛罗・奥特曼在队伍内才能开战。

BOSS战 カイザ-ダ-クネス（类别：U）

战斗攻略： BOSS在每个回合结束时会打消我方一人的BUFF，而且被BOSS的单体攻击命中后会得到降低能力的DEBUFF，从而覆盖掉我方先前的BUFF，所以尽量不要依靠BUFF作战。另外，BOSS第一回合会给自己施加增加EN防御力的BUFF，建议第一回合让我方一人使用有打消效果的技能消除该BUFF以减少战斗难度。

战斗结束后赛罗・奥特曼会暂时离队，然后会回到据点。

No.133 辉きのゼロ

再次回到和カイザ-ダ-クネス作战的地点，会展开BOSS战。

BOSS战 ゼロダ-クネス（类别：U）

战斗攻略： 比起之前的战斗，这场战斗会显得非常简单。BOSS在每个回合结束时很可能会给予我方单体或全体伤害，但不算高，只要我方能保持每回合进行全员回复，那么BOSS的这个行动对我方的威胁并不大。另外，BOSS在战斗中可能会耗费一回合进行蓄力，然后下回合对我方全体放出高伤害的攻击，看到其蓄力后，下个回合全员进行防御即可。

战斗胜利后，赛罗・奥特曼归队。

No.134 突入！リジェス・コア

到达地图上标注的位置并调查リジェス・コア，会触发剧情并回到据点。

No.135 決意の仲间たち！结界を打ち破れ！

再次回到之前触发剧情的位置并调查リジェス・コア，会展开BOSS战。

BOSS战　シナンジュ（类别：G）

战斗攻略：BOSS对射击类攻击有抗性。有时候会使用有先制性且带有“怯み”效果的技能，还有让自己防御力提升的BUFF，HP低下的时候速度还会提升，建议装备有对应抗性的装备并保证每回合开始时我方全员的HP充足。另外,开战后第二回合BOSS必定会发动Lv2的Enemy Rush，所以不要急着进攻。

战斗结束后可以移动至リジェス・コア。

リジェス・コア

No.136 最终决战！战えロストヒーローズ！

到达后直走会遭遇BOSS连战。由于战斗为连续3场BOSS战，所以建议备齐足够的SP回复道具。

BOSS战　ネオ・ジオング（类别：G）

战斗攻略：BOSS的攻击方式基本都是全体攻击，部分攻击还附带“パニック”效果，建议装备具有相对应抗性的装备再来挑战。另外要注意BOSS在Rush中的行动次数和伤害都会变高。

BOSS战　岩石大首领（类别：R）

战斗攻略：BOSS会使用让自己物理防御力或EN防御力大幅提升的BUFF，若不尽快解决会陷入苦战，建议我方队伍内至少要有一名可以打消BUFF的角色。

BOSS战　デモンゾ-ア（类别：U）

战斗攻略：BOSS会使用附带多种异常状态的攻击，而且在Rush中的伤害会非常高，建议装备具有相对应抗性的装备再来挑战。

No.137 真の决战！光と暗

继续探索至地图最深处，会展开BOSS战。第一场战斗进行两回合后会强制中断进入剧情，然后再次展开战斗。

BOSS战　リジェス（类别：特）

战斗攻略：BOSS的弱点为火、冰、雷、风属性攻击，对光属性攻击有抗性。BOSS会使用带有火、雷属性的单体打击攻击和带有降低速度效果的单体攻击，还会使用有先制性并带有光属性和暗属性的全体攻击。另外，BOSS会在受到打击、斩击、射击类攻击后对同类型攻击免疫，所以建议进攻时尽量使用带属性的技能。

BOSS在HP过半或接近濒死的时候会发动Enemy Rush。Enemy Rush中，BOSS的伤害会非常高，而且还会使用能打消BUFF的全体攻击，建议将装备或等级提升后再来挑战（推荐等级65级以上）。

最后BOSS会进入“暗之力”状态，此时只有英雄技能或协力技能才能给予其伤害。

通关后要素

●据点菜单中会出现“トレ-ニングル-ム”选项，可以用AP来增加角色的能力值。

●标题画面追加“EX New Game”选项，选择后可以继承已存在存档的部分内容重新开始。

继承内容：AP点数、芯片资料、仓库内的道具、部分数据记录

●可以从据点前往新区域アビスキュ-ブ。

●道具实验室会增加以下装备：ア-ムド・ア-マ-DE、ZATマイティ、ソフト-ニャ、エグナ-ウィップ、グリ-ングリフォン、フォトンバ-ナ-。

副任务攻略

No.01 紫のメダル	
相关区域	マウンテン・キュ-ブ
开启条件	完成主任务“No.46 太阳炉夺还作战”后
流程	1、到达中继地点2后往山林地带前进，中途会有剧情对话 2、之后到达地图左下角的空地会遭遇BOSS战
BOSS战	プテラノドンヤミ-・雄（类别：R）、プテラノドンヤミ-・雌（类别：R）
战斗攻略	战斗没有什么难点，当前进度下，我方单位的能力加上特殊力量“ヒ-ルレイン”来对付这两名敌人是非常轻松的
报酬	假面骑士OOO的技能“ロストブレイズ”解锁
备注	需要假面骑士OOO在队伍中才能进行

No.02 エボリュウの心	
相关区域	ウィズダム・キュ-ブ
开启条件	完成主任务“No.66 新たなる「指轮」”后
流程	1、回到研究所B3，地图左上方的斗技场会触发剧情并发生BOSS战 2、战斗胜利后回到研究所B3左下方之前无法进入的门内会触发剧情
BOSS战	エボリュウ（类别：U）
战斗攻略	BOSS和之前剧情中的比起来，由于没有了帮手而且我方单位的等级上去了所以显得比较弱，但由于血量较厚，而且会不定期地使用强力的电流攻击，所以最好不要大意
报酬	大复活キット、万能ライフキット
备注	需要迪迦・奥特曼在队伍中才能进行

No.03 イ-ゲルとの决战	
相关区域	コロニ-・キュ-ブ
开启条件	完成主任务“No.66 新たなる「指轮」”后
流程	前往第1居住区地图上标注的目的地
BOSS战	イ-ゲル（类别：G）
战斗攻略	虽然是前期非常难对付的BOSS之一，但没有了另外两个杂兵做帮手，而且此时我方角色的等级和能力应该都不低，要击败BOSS还是非常简单的
报酬	エグナ-ウィップ、技能の书
备注	需要∀高达在队伍中才能进行

No.04 谜の宇宙人	
相关区域	ウィズダム・キュ-ブ
开启条件	完成副任务“No.02 エボリュウの心”后
流程	1、到达研究所B1地图标注的位置 2、前往No.55任务的BOSS战地点，会遭遇BOSS战 3、战斗结束后到达地图上标注的位置
BOSS战	ガッツ星人（类别：U）x2
战斗攻略	BOSS的伤害不算高，只需要注意我方单位的HP即可轻松击败
报酬	GNコンデンサ、パラスピリットタブ
备注	需要雷欧・奥特曼在队伍中才能进行

No.05 シュピ-ゲルの遺した物	
相关区域	マウンテン・キュ-ブ
开启条件	完成主任务“No.68 ラフレシアを倒せ！”后
流程	1、前往山林地带中地图上标注的目的地 2、剧情结束后回到中继地点5，到达地图右下角的一个窄道最尽头即可展开BOSS战
BOSS战	ガンダムシュピ-ゲル（类别：G）
战斗攻略	BOSS会连续使用单体攻击，要注意防御力比较弱的单位
报酬	神高达的技能“石破天惊ゴッド・フィンガ-”解锁
备注	需要神高达在队伍中才能进行

No.06 フルア-マ-化计画	
相关区域	コロニ-・キュ-ブ
开启条件	完成主任务“No.94 决斗！ヒ-ロ-对デビルガンダム”后
流程	1、到达第2居住区右下角标注的位置和NPC对话 2、到达第4居住区地图正上方的空地会触发剧情并遭遇BOSS战 3、战斗结束后回到第2居住区和NPC对话
BOSS战	ジュアッグ（类别：G）、ザク・マリナ-（类别：G）、ゾゴック（类别：G）
战斗攻略	虽然敌人的种类都是杂兵，但实力比平时的杂兵高出不少，依旧要谨慎应战
报酬	独角兽高达的技能“ユニコ-ンコンボ2”解锁
备注	需要独角兽高达在队伍中才能进行

No.07 アングロス讨伐	
相关区域	ウインド・キュ-ブ
开启条件	完成主任务“No.94 决斗！ヒ-ロ-对デビルガンダム”后
流程	到达市街地・北地图右上角标注目的地会遭遇BOSS战
BOSS战	アングロス（类别：U）
战斗攻略	BOSS的弱点为风属性和光属性攻击，对雷属性攻击有抗性使用克制属性战斗会让战斗变得非常轻松
报酬	リカバリ-キットx2
备注	需要梦比优斯・奥特曼在队伍中才能进行

No.08 ウルトラの力	
相关区域	デビル・キュ-ブ
开启条件	完成主任务“No.97 超决战！カイザ-ベリアル”后
流程	1、接受任务后，就能打开第1层之前无法开启的门了，个别房间内会有BOSS，可以选择是否开始战斗，战斗胜利后可以拿到增加SP最大值的消费道具“魔力の结晶”击败地图右下角房间的BOSS后即可完成任务
BOSS战	ダダ（类别：U）
战斗攻略	BOSS会对我方全体使用异常状态技能，建议战斗前准备好足够的治疗道具
报酬	雷欧・奥特曼的技能“ウルトラマント”解锁
备注	完成任务后若再去其他房间和BOSS战斗，会触发无法完成任务的BUG，此时需要放弃任务重做

No.09 黑幕	
相关区域	ウインド・キュ-ブ
开启条件	完成主任务“No.102 怪魔界への扉”和副任务“No.07アングロス讨伐”后
流程	1、到达军港・西地图上标注的位置 2、剧情过后到达军港・西地图上标注的位置和NPC对话 3、到达军港・东地图上标注的位置会展开BOSS战
BOSS战	ヘラクレス・ゾディア-ツ（类别：R）
战斗攻略	BOSS会召唤杂兵辅助战斗，建议控制好杂兵的数量后再对BOSS发动攻击
报酬	万能キット、万能ライフキット、パラスピリットタブ
备注	需要梦比优斯・奥特曼在队伍中才能进行





角色扮演	徽章机器人8 甲虫版・锹形虫版		
RPG	メダロット8 カブトVer.・クワガタVer.		
Rocket Company	2014年8月28日	日版	1～2人
6264日元	对应无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

作为一个从GB时代延伸至今的老系列，本作比起前作来说质量要高出不少，除了人设和系统的优化外，新加入的推理要素更是能让玩家把注意力更好地集中到游戏剧情上。总的来说，本作的进化绝对不会让粉丝们失望。

文 昴星团 美编 香山

系统篇

游戏菜单

游戏主菜单



名称	作用
はじめから	开始新游戏
つづきから	继续游戏
追加コンテンツ	查看或购买游戏DLC
いつの間に通信	无意识通信

游戏中下屏菜单



名称	作用
セッティング	进行机器人徽章、部件的整理
侦探メモ	查看当前获得的情报
セーブ	保存游戏进度
メダル	整理当前的徽章
マイデータ	查看游戏进度，更改战斗设置
アイテム	查看当前身上的物品
パーツ	查看当前身上的机器人部件
アルバム	查看机器人/徽章图鉴
メダロッター	查看成就的等级和项目
マップ	查看地图
サウンド	音乐鉴赏模式
ネットワーク	进行网上对战、联机交换部件，需要进入第三章才会开启



游戏操作

一般画面

按键	作用	按键	作用
左滑杆	人物移动	A	确定、对话文本推进
十字键	下屏菜单项目选择	B	取消
X	使用下屏	长按A	快速推进文本

战斗画面

按键	作用	按键	作用
十字键	选择指令	B	取消/返回
Y	连击指令	L	变形
A	确定	R	蓄力

游戏画面

一般画面（下屏）



按键	作用
1	提示：提示当下玩家应该做的事情
2	遇敌提示：当此图标亮起时，表示玩家所在的区域会遇到随机敌人
3	迷宫提示：当此图标亮起时，表示玩家处于迷宫中，不能进行场景跳转

机器人信息界面



标号	作用
1	徽章等级
2	徽章能力
3	徽章种类
4	徽章当前装备的徽章芯片
5	徽章名称
6	机器人各个部位的耐久度
7	该部位的武器属性

机器人整备界面



按键	作用
1	徽章信息栏
2	徽章能力
3	徽章适应的脚部零件
4	徽章当前装备的徽章芯片
5	部件的技能属性
6	部件与徽章的适应加成





战斗中技能选择画面



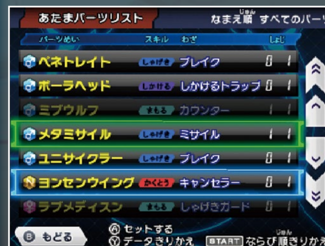
按键	作用
1	机器人行动条：当此条为空时该机器人才能够选择攻击技能，行动条中的颜色代表着当前机器人的状态，蓝色为充填中，橙色为冷却中，紫色为蓄力中，红色为防守中，绿色为クロスファイア的待机状态
2	技能选择栏：选项分别机器人左手、头部、右手的技能，在这里可以查看每个部位的当前状态，不能使用的部位会变得灰暗且不能选择

按键	作用
3	技能属性栏：在这里可以看到当前选择技能的属性和数值
4	蓄力槽：机器人当前的蓄力量
5	战斗菜单：进行作战单位属性的查看、逃离战斗、编辑机器人AT模式下的出招顺序、开启/关闭战斗动画
6	作战时间：对战的总时间，可以通过下屏菜单的マイデ－タ选项进行更改

机器人部件详解

机器人骨架&性别&部件

机器人骨架是组合机器人的必备部件之一，只能通过剧情和宝箱获得。每个骨架都有性别之分，蓝色的骨架代表男性（オトコ型），红色的骨架代表女性（オンナ型），机器人部件也有男性专用和女性专用之分，这些都会在部件的信息栏中用性别符号表示，只有极少数部件可以男女通用，所以购买机器人部件时要注意该部件的适用性别是否和骨架有冲突。



徽章种类&能力&等级

徽章在机器人中担当着“大脑”的功能，是机器人不可缺少的一部分。本作中的徽章一共有86种，每一种徽章随着等级的提升，到18级和36级时还会分别升级为白银徽章和黄金徽章，部分徽章的图案还会随着徽章升级而变化。不同的徽章擅长的能力也不同，当然能力可以依靠后天培养，只要机器人不断地使用相同属性的技能，那么徽章在该方面的能力就会增加，能力值最高99。忽略掉能力，徽章之间最大的不同处就在于徽章之力和部件的相性，如果部件和徽章的相性好，那么就会在部件属性上显示全属性加成。加成量和徽章的级别有关，黄铜徽章+2，白银徽章+4，黄金徽章+6。徽章之力方面，每个徽章都会有一个共同的徽章之力“たいあたり”，其他的徽章之力都因徽章的种类而不同，大部分徽章之力都没有部件要求，只要机器人没有被打败就能够使用。一开始每个徽章都只有2个技能，当徽章升级成白银或黄金徽章时会习得新的徽章之力。



机器人部件

游戏中，机器人部件可以通过商店购买、宝箱、战斗胜利和扭蛋机获得，已经获得过的部件可以在アルバム选项中查看。

技能属性

每个技能都有着自己的属性，下面列出每个属性的含义。

属性	含义
かくとう	格斗类技能
しゃげき	射击类技能
たすける	辅助类技能

属性	含义
なおす	回复类技能
まもる	援护类技能
しかける	设置陷阱类技能

战斗篇

战斗规则

当机器人的头部被破坏时，则该机器人会直接被击败，所以在战斗中尽量保护好头部吧。

会心一击

任何攻击在造成伤害时都有几率发动会心一击给予大伤害，若攻击不能防御的目标则必定会触发会心一击，另外还有部分技能是必定触发会心一击的。

脚部部件的类型和地形适应性

脚部是机器人4个部位中惟一一个没有技能的部件，但会给机器人提供能力加成。本作中脚部部件的类型一共有7种，不同的类型对于地形的适应性不同，而且某些战斗场地只能用特定类型才能够出战。适应性和回避成功率息息相关，经常被命中可以考虑换一下与当前地形适应性高的脚部部件，超高的回避率可以帮助你通过一些难度非常高的战斗。



防御&回避指令

当机器人被攻击时，可以选择4个部位的其中一个来进行抵挡，手部部件都可以选择防御指令，脚部大部分都可以选择回避指令，少数只能够进行防御。防御可以让伤害尽可能地降低，而回避失败受到的伤害会比防御大，如果用无指令的部位来进行抵挡，百分百会被对方会心一击，造成的伤害更大，所以选择部件时，该部位是否能够做出防御指令也是选择的条件之一。

技能数值

每个技能都有成功、威力、充填、冷却这4个数值，头部的技能还会有使用回数，成功关系技能的命中和成功率，威力关系技能的伤害，充填关系技能的准备时间，冷却关系技能的冷却时间，数值越高就越好，比如充填值越高准备时间就越短，威力值越高给予目标的伤害就越高。

指令状态

战况画面中可以通过指令状态很直接地看到当前机器人所不能进行的指令，而指令标识只有不能防御、不能回避两种，比如机器人进行蓄力时就会显示不能回避的标识。



特殊标识

部分机器人部件上会有特殊的标识，在机器人整备界面的部件信息可以看到，下面列出这些标识的含义。

标识	含义
	若该攻击直接破坏了某个部位，本次攻击的总伤害溢出部分会直接转移到头部
	该技能加入连击使用时，获得充填性能+10加成
	可以使用进阶技能“强力斩击（がむしゃら）”
	可以使用进阶技能“精密射击（ねらいうち）”
	可以使用进阶技能“交叉火力（クロスファイア）”
	受到攻击时，该部位可以使用防御指令
	受到攻击时，该部位可以使用回避指令

小队战&队长

战斗以“最多3对3”的小队战为主，每个队伍都会有一个队长，队长的信息是对对方隐藏的，仅当队长机的头部受到伤害时才会暴露，若一方的队长被击败，则该方直接被判输，所以在对战中迅速找出并击破队长可以缩短不少的战斗时间。

车轮战

剧情中的一种战斗模式，双方把全部的机器人编好出场顺序后按顺序出场，战斗依然是“最多3对3”，双方没有队长，一个机器人被击败后换下一个上，直到击败另一方所有的机器人才算胜利。

战斗模式

玩家自己的机器人的战斗模式一共分AT、MT两种，AT是自动模式，机器人会自动选择招式来战斗，如果玩家有事先给机器人设定AT模式下的战斗行动指令，机器人会按照该指令来进行战斗，在后期的野战中用这样的方式战斗会省下玩家不少的精力，MT则是手动模式。两种模式可以在战斗中触摸下屏的机器人头像进行切换，要注意只有自己的机器人才可以使用MT模式。

蓄力&蓄力槽

通过蓄力和被攻击会增加机器人的蓄力槽，部分部件在蓄力槽达到100%后会有能力加成，而且蓄力槽积满的时候可以使用徽章之力。蓄力是增加蓄力槽最直接的方式，蓄力的时间可以在徽章设定界面进行设置，分为“长、普通、短”3种时间，分别增加50%、20%、10%的蓄力槽，而蓄力中机器人是无法进行回避行动的，所以根据机器人在队伍中担当的位置选择好蓄力的时间非常重要。

进阶技能

随着剧情的发展，主角可以逐渐学到让机器人技能发挥到极致的几个进阶技能，下面逐个列出进阶技能的名称、作用和获得方式。

技能名称	习得途径
ねらいうち	剧情第二章自动习得（甲虫版）；第三章开始后可以在事务所内办公桌右侧的机器人处进行特训习得（锹形虫版）
かむしゃら	剧情第二章自动习得（锹形虫版）；第三章开始后可以在事务所内办公桌右侧的机器人处进行特训习得（甲虫版）
クロスファイア	第三章开始后可以在事务所内办公桌右侧的机器人处进行特训习得
メダフォ–ス	剧情第四章自动习得
メダチェンジ	剧情第五章自动习得
コンボ	剧情第六章自动习得

进阶技能：精密射击

只有部件上有标注“ねらいうち”的部件才能使用，可以无视对手的攻击对应部位，直接对选择的部位进行精密射击，双手的命中率均为100%，脚部稍低，头部最低，在对方手部部件耐久力低下时，可以用具有贯通性的技能用精密射击来直接让伤害贯穿到头部，对回避率高的对手也可以用这招无视其超高的回避率，虽然命中率高，但使用时会让原本技能的充填性能减半。



进阶技能：强力斩击

只有部件上有标注“かむしゃら”的部件才能使用，对选择目标使出可以伤害全部位耐久度的斩击，运用这招可以在小队战中迅速地找出对方的队长机。虽然使用该技能时会增加原本技能的威力，但总伤害是对方所有部位平摊，而且使用后的冷却中无法进行回避和防御，若此时被对方攻击，则必定为会心一击。

进阶技能：交叉火力

只有部件上有标注“CF”的部件才能使用，使用后会进入待机状态，该状态下不能使用回避指令，当另一名同伴对敌人发动攻击时，会对同伴所选择攻击的部位用选择的技能做出支援攻击，若先手的攻击命中，则后续的攻击都会命中。若目标部位被破坏，则直接把目标改成头部，运用好该技能可以迅速击破目标的头部。射击类支援会优先于一切格斗攻击，也就是说如果己方的攻击是格斗技能而支援攻击是射击技能，则支援射击优先发动，随后再是格斗，同理格斗支援是最后发动的，两者相同种类则支援技能后发。另外，此技能不会对普通攻击以外的技能支援（连击可以）。若待机时间结束，则会随机对一个敌人发动选择的技能。

进阶技能：徽章之力



当蓄力槽达到100%时，技能选择时按两次R即可发动的徽章之力，徽章之力的成功率为100%，使用后蓄力槽清零，徽章之力种类可以在徽章设定界面设置。

进阶技能：变形

部分原装搭配的机器人的特有能力，在蓄力槽10%以上时可以按L进行变形，变身后，部件的耐久度会合计，攻击招式完全改变，每一次行动会消耗10%的蓄力槽（蓄力也如此），当蓄力槽低于10%时强制变回原形。

进阶技能：连击

在选择攻击型技能时按Y可以将该技能加入连击中，最多可选3个技能，攻击时会按顺序对目标连续发出技能，但会增加充填和冷却的时间，进阶技能不能参与连击。



流程攻略

注：本攻略只把剧情推进流程写出，不涉及剧情。

第一章 金色の伴侣

游戏开始后会先介绍徽章机器人的历史，然后让玩家给主人公起名字，确认后正式开始剧情。开场剧情对话完毕后会切换场景至侦探事务所。

二人に挨拶しよう。

和事务所内的侦探前辈アニス和セ–ジ对话。

对话后侦探事务所所长ロ–レル会出现，并交给玩家一副男性机器人骨架、机器人部件和甲虫徽章（カブトメダル），再对话几句后系统会提示要一直触摸下屏来启动下屏操作，开启后会进入教学，教玩家如何组装自己的徽章机器人，并给自己的机器人取名字。取名完毕后开始战斗教学，打完第一场后会进入第二场组队战教学。两场战斗都很简单，随便打打就能取得胜利。



战斗过后会经过一番剧情对话，剧情对话过后就可以自由行动了。

街の人たちから情报を集めよう。

往事务所右边走会到达ピペリン桥，在这里会遇到野战教学，胜利后，可以往上走前往病院和メダロニア美术馆，往右走前往セレクト队本部和メダル研究所，在这些地方从路人处收集情报。

能够收集到情报的路人：

自宅：场景左侧的一对路人。

ピペリン桥：和桥上的老爷爷进行机器人对战后会得到情报。

メダロニア美术馆：美术馆门口右侧的两个女孩。

メダル研究所（需要经过一场战斗才能进入）：场景左前方的研究员。

セレクト队本部（需要经过一场战斗才能进入）：场景左前方的警卫队队员。

选项1

众人回到了事务所前整理情报，选择“メダロニア美术馆”，然后就可以进入美术馆内了。

メダロニア美术馆でゴールドメダロットを见てみよう。

从美术馆右侧的楼梯进入美术馆的第二展示室，调查金色的机器人陈列品，并和陈列品右侧的大叔对话会得到情报。

馆长に怪盗ジルのことを话そう。

进入一楼左侧楼梯下的馆长室找美术馆馆长，在这里会有一场战斗。

街で怪盗ジルの狙いを调べ直そう。

到ピペリン桥与美术馆交界处的道路会触发剧情，有位少女会寻求帮助破坏箱子，破坏后会认识这位叫チコリ的少女并从她口中获得情报。



美术馆でターメリックを探そう。

回到美术馆的第一展示室，到左侧的金色陈列品前。



カルダモン馆长にターメリックの话を闻こう。

回去馆长室找美术馆馆长，谈话途中美术馆停电，然后画面会切换回第二展示室。

この部屋の人たちに话を闻いてみよう。

选项2

与场景内所有人对话，出现选项后选择“电气工事员”。

之后是一番剧情，途中还有教学，教学过后玩家就可以在战斗中使用“精密射击”的进阶技能了（《锹形虫版》为“强力斩击”）。剧情后场景会切回到馆长室。

怪盗ジルはまだこの街のどこかにいるはず…！

选项3

走出馆长室，剧情对话中出现选项后选择“とんこつラ–メン”，剧情推进后场景会切换到地铁内。

怪盗ジルを追うぞ！

地下铁

●宝箱



沿着道路往前走进入迷宫，迷宫只有1个区域，有1个宝箱能拿到机器人部件。通过迷宫后会有一场战斗，战斗结束后进入章节结尾。

事件解决！

最后在医院的病房内会得到该章节的评价并拿到奖金，走出病房门口后第一章结束。

第二章 自然との架け桥

章节开始在主人公家中对完话后场景切换到医院病房，众人正与ロ–レル交谈的时候，ロ–ル昔日的秘书マリ–出现，并送给主人公一副女性机器人骨架和猫徽章（キャットメダル）。

聞き込みをしよう。コンビニでパーツも揃えないと。

剧情完毕后，来到事务所右边的商店，进入商店后会进入购买机器人部件的教学，并组装出一个女性的机器人，从此以后可以只使用自己的机器人来战斗，推荐购买护士型机器人（21600），其头部技能可以在一定时间内让我方队伍全体免疫几乎所有的远程攻击。组装完毕后会有一场组队战教学，无论教学战的胜负如何，战斗后就可以开始进行调查了。

聞き込み续行だ！

能够收集到情报的路人：

メダロニア美术馆：美术馆门口左侧的两组路人、场景右侧包着头巾的男人。

情报收集完毕后，场景会切换至自然公园：グランドフォレスト。

街の人たちから情报を集めよう。

从最开始的ウェルカムゾ–ン往左走可以到达自然公园ゾ–ン，往右走可以到达遗迹公园ゾ–ン，一直往前走可以到达ビレッジゾ–ン，从ビレッジゾ–ン可以通往自然公园的管理局。

能够收集到情报的路人：

ウェルカムゾ–ン：入口处的一组路人。

管理局：前台的工作人员。

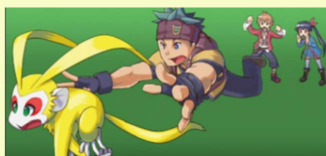
モングに会いに行こう。

情报收集完后，从场景左侧前往自然公园ゾ–ン，进入自然公园ゾ–ン后一直走会触发剧情。



モングを追いかけるぞ！

从之前剧情的位置往下走会遇到刚才剧情中出现的机器人ユ–カ并发生对话，对话完毕后回到之前剧情的位置往左上的方向走会遇到モング并发生剧情。



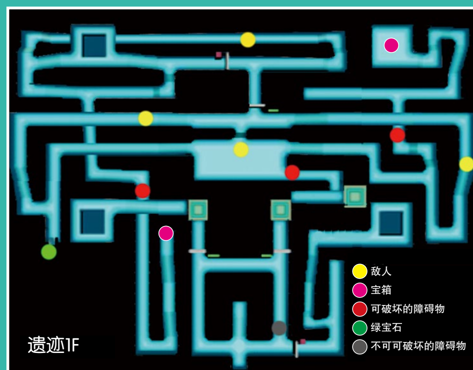
遗迹公园ゾ–ンの东にあるという抜け道へ向かおう！

前往遗迹公园ゾ–ン，进入遗迹公园ゾ–ン右侧的东区会发生剧情，之后要求往遗迹内部走，操控的角色变成主人公的机器人。

遗迹の奥を目指そう。

进入遗迹迷宫的途中有个箱子，可以获得龟徽章（ト–タスメダル）。进入遗迹内部后会发生剧情对话，然后会得到红宝石（赤の宝石）。

迷宫攻略





迷宫一共有两层，共有5个宝箱，其中两个装有用来开启遗迹石门的宝石。

遗迹中会有各种颜色的石门，同时旁边都会有一个石碑，将对应颜色的宝石放入石碑后石门会打开，可以把石碑上的宝石取下，石门会关闭。还有一些柱状石碑，调查后选择“触れる”可以打开特定的石门。另外，遗迹中玩家会遇到一些固定位置的敌人，还有一些需要用战斗才能破坏的障碍物。遗迹1F中有个宝箱内藏有绿宝石（绿の宝石），取得后可以用来打开有绿色花纹的石门，通往遗迹2F。

登上2F后往右走会发生剧情，剧情过后调查旁边的石柱，打开石门后，回到1F将绿宝石拿下，回到1F入口处取下红宝石，并在绿色石碑上装上绿宝石，以后就可以不需要红宝石直接从1F的入口处通往2F了。

打开2F高台处的红色石门并打败敌人后，在石门后的宝箱内发现蓝宝石（青の宝石）。用蓝宝石打开蓝色石门后一直走，破坏一个障碍物后会到达遗迹的最深处。

到达最深处后，怪盗雇佣的部下パシ–ラ出现，一番对话后双方开始了战斗。パシ–ラ使用的机器人的左手、右手部件的技能伤害很高，但耐久度很低，尽快破坏这两个部位就可以轻松赢得战斗。

狙いはモングじゃなかった？ひとまず遗迹を出よう。

战斗胜利后，继续走到尽头可以回到遗迹1F的入口处，此时先不要急着出去，取下之前放置的绿の宝石后回到2F开启另外的绿色石门，通过后走到尽头可以获得新的男性机器人骨架和植物徽章（プラントメダル）。

パシーラの行方と、ネックレスについて情报收集だ！

走到自然公园的大门处，会见到警卫队队长，得知此处已经完全封锁。

选项1

回到自然公园ゾ–ン会在小屋前见到ユ–カ和モング，对话过后会出现选项，选择“ネックレス”。

然后回到ビレッジゾ–ン，会遇到チコリ。



管理局の资料室にネックレスのでがかりが?

与チコリ对话过后前往管理局里的资料室，调查右侧的书架。



ユーカと话そう。パシーラの情报も并行して集めるぞ!

回到自然公园ゾ—ン的小屋前。



パシーラの行方について情报收集だ!

能够收集到信息的路人：

ビレッジゾ—ン：管理局门前的一组路人。

管理局：前台的工作人员。

自然公园ゾ—ン：入口处的工作人员。

选项2

收集完信息后场景会切换至ウエルカムゾ—ン，对话中出现选项后选择"セレクト队"。



セレクト队の谁かが怪しい?

选项3

回到自然公园ゾ—ン，与该区域的警卫员对话，选择"こいつか怪しい!"后会进入剧情，然后依次选择"口调"、"つねる"，警卫员现出真身，果然是パシ—ラ所扮，随后开始了战斗。



事件解决!

最后在医院的病房内会得到该章节的评价并拿到奖金，走出病房门口后第二章结束。



第三章 永远の时

章节开始在主人公家中对完话后场景切换到事务所，交谈中会开启"ネットワ—ク菜单"，而且ユ—カ会出现并送给主人公一副男性机器人骨架。



クロックタウンへ行こう。

剧情完毕后，通过大地图前往クロックタウン。



街の人たちから情报を集めよう。

调查开始

一行人到达クロックタウン后，对着这个地区感叹了一番，然后就可以开始调查了。进入山谷（谷の阶段）时，索尔特会在一个角落发现"不思议な宝石"。

能够收集到情报的路人：

职人街：钟表店（门上写着CLOCK的店）。

山谷：和此处的路人进行战斗后会得到情报，要注意的是这场对战必须用飞行系的脚部部件才能进行。

收集完以上情报后再和钟表店前的市长对话即可触发剧情。

收集完情报后发生剧情，在中途会遇到研究所的研究员并开启"徽章芯片（メダリア）"功能。



时计塔へ向かおう。

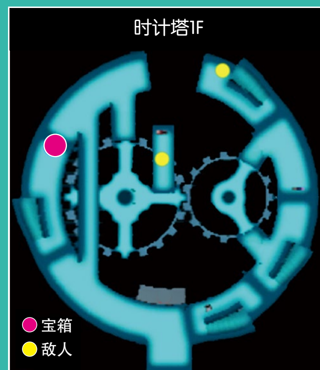
剧情过后回到山谷，沿着道路往下走，中途会出现之前自称"好青年"的大叔，与众人交谈了几句后就走了。继续往下走，通过山洞后到达时计塔。

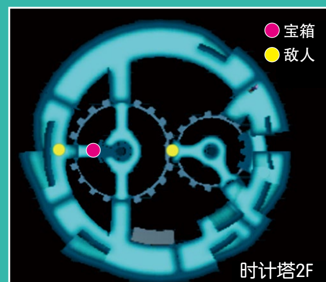




塔の中を探索してみよう!

迷宫攻略







时计塔内会遇到一些敌人和一些机关，启动机关后可以让地图中的齿轮转动而开启新的路线。要注意，一个机关的启动会影响到时计塔内所有齿轮的转动。

在3F乘坐电梯回到2F后，下方的齿轮上有一个宝箱，需要启动了1F的地台移动开关后才能获得。



从地图右上方回到1F后可以开启机关按钮，以后就可以从1F直接通往2F了。开启这个机关后，启动一次1F正中间的机关再回到2F会有新的路线，此后需要多利用1F的机关和上面几层的机关联动，才能找到通往4F的道路。

到达了5F后,上楼梯后往右走可以在宝箱内获得齿轮徽章（ギアメダル）。在5F道路的尽头，会见到时计塔的管理人ジンジャ—，众人向ジンジャ—说明来意后，ジンジャ—拒绝了协助并叫他的机器人エレミ—请众人回去。



ひとまず、塔を降りよう…

选项1
回到塔底后，会进入剧情，选择“21时15分”。

街で情报を集めなおそう。

回到时计广场，会在广场的右侧遇见チコリ，得到时计塔的情报。

时计塔に戻って、隠し部屋の调查だ！

再回到时计塔底，会触发众人调查大钟表的表盘的剧情。

最上层に隠し部屋の秘密が…？

回到了时计塔5F，ジンジャ–和エレミ–都不在，走到最尽头对着墙上的铁门调查。

选项2
众人正在调查的时候，ジンジャ–回来了，主人公向ジンジャ–道出了自己的推理，选择“歩いて行く”。

时计塔のエターナルシステムとは？

回到时计塔4F。

市长に頼んで住民を集めてもらおう。

选项3
回到职人街，在钟表店前与市长对话，对话中选择“それに关系した话なんです。”，随后会触发ジンジャ–在时计广场上对居民们自白的剧情，剧情过后场景转到了晚上的时计塔塔底。

时计塔の谜を守るぞ！

剧情过后直奔时计塔5F。到达4F时，エレミ–还会告诉众人关于自己的事情。

到达5F后，随后也上来了两个人，其中一人就是自称“好青年”的大叔，旁边的一个女人自称クレソン，“好青年”大叔叫タイサン，他们是ロボロボ团，一阵交谈后，发现他们来此也是不怀好意，于是一行人立刻进行了对战。

战胜后，会继续剧情，随后到达时钟的表盘处，走到最右边调查墙上的开关，开启后调整室的门会打开。进入调整室后又是一番剧情，然后会和怪盗的协助者カイエン发生战斗。战斗后，一行人会把怪盗偷走的东西交还给ジンジャ–。



街の人たちの反应が心配だ…。

剧情过后走出调整室，场景会自动转到时计塔5F。然而居民们都非常气愤，并且都开始用自己的机器人向主人公大打出手。这场战斗为车轮战，选上自己所有的机器人，按顺序出场，双方有任何一个单位被击败，则立即换人，虽然对面人数众多，但是战斗力都很低下，几乎可以一招一个，所以难度不高。战斗完毕后会有一段剧情，剧情过后会回到侦探事务所。

事件解决！

最后在事务所内会得到该章节的评价并拿到奖金，走出门口后第三章结束。

第四章 砂の雫

选项1
开始后的剧情中会有选项，选择“蚁地狱”。

サンドビレッジへ行こう。

剧情完毕后，通过大地图前往サンドビレッジ。

蚁地狱について情报收集だ！

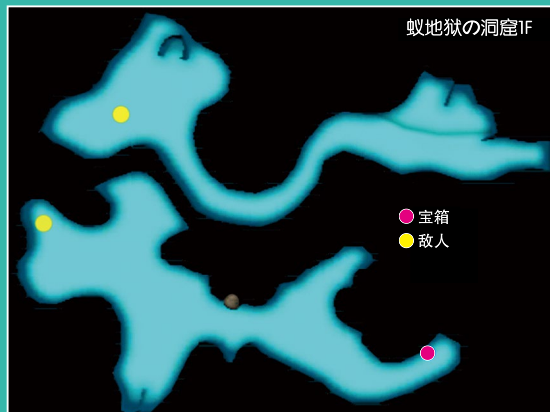
调查开始

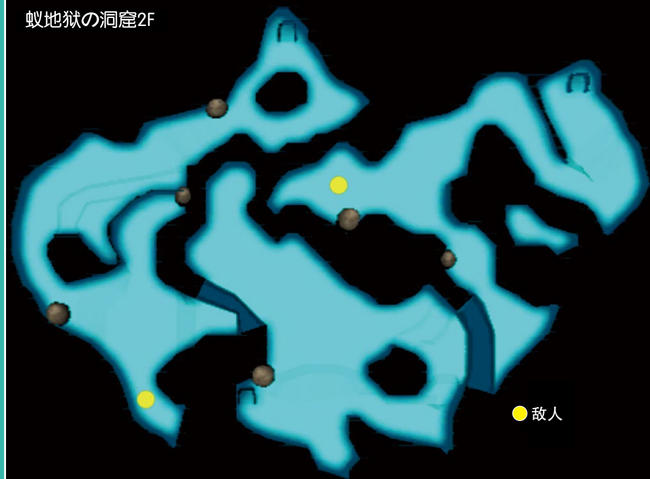
能够收集到情报的路人：
集合住宅地：会移动的女路人（会社员）、会移动的女孩（对战）。
高级住宅地：大门旁的两个小孩、穿西装的男人、穿西装的女人（对战）。
艺术剧场：水池旁的两组路人
收集完以上情报后即可触发剧情。

蚁地狱の洞窟でアニスを探そう！

收集完情报后得知“蚁地狱の洞窟”的消息，从大地图前往沙漠，洞窟位于沙漠右侧的一个废墟内。

迷宫攻略





在洞窟B1层，调查流沙后，在场景中间的巨石边会发生剧情，二人将巨石推入坑内，改变流沙的方向，然后就能到达场景的下方了。

在下方有道路通往1F，走到场景内的巨石边会发生剧情，先别急着回去B1，在场景右下方经过一场战斗后能在尽头的宝箱内找到机器人骨架和旋律徽章（メロディメダル），然后再回到B1，会发现1F的巨石挡住了右下方流沙的道路。到达B1层最右侧会发现ボロボ团，并有一场战斗。



ここは一旦、出直そう。

战斗过后回到洞口出去，场景会自动跳转到集合住宅地，剧情过后会开始第二轮情报收集。



“雫”について情报收集だ！

调查开始

能够收集到情报的路人：

集合住宅地：会移动的女路人（会社员）、会移动的女孩（对战）、绿色门口前的一组女路人。

高级住宅地：穿西装的女人（对战）。

艺术剧场：除了穿西装的男人以外的人。

选项2

收集完情报后，在对话中选择“ウ–ドという名の乐器”。



エルダとアジョワンに会って话をしよう。

回到高级住宅地，进入エルダ邸。

选项3

收集完情报后，在对话中选择“アショワンの沙の雫”。

推理完毕后继续剧情，之后会再次和怪盗的手下カイエン展开战斗。战斗结束后场景会直接转换到艺术剧场。



コンクールの会场に行こう。

进入艺术剧场，之后的剧情中要与3个ロボロボ团的团员展开战斗。



アニスを救出するため、蚁地狱の洞窟へ急ごう！

回到蚁地狱の洞窟B1的尽头把雫交给クレソン。之后会发生主人公的机器人被击败的剧情，随后场景转换到侦探事务所。

选项4

回到事务所后，众人会开始进行推理，选择“审查员のチャ–ピル”，之后ロ–レル会让一行人前往メダル研究所。到了研究所后会进入教学，习得徽章之力。



コンクールが始まる。会场へ急ごう。

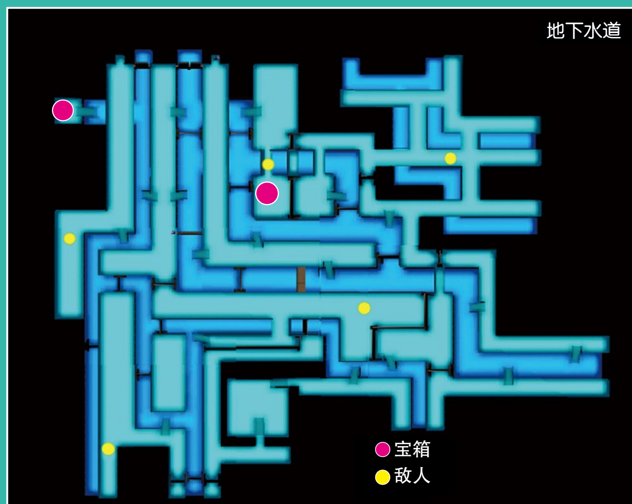
回到艺术剧场，发现演奏已经开始。演奏结束后众人发现刚才的审查员不见了，于是立马追了出去。在途中遇到了エリカ，大家和エリカ一起追到了街上，终于看到了审查员，之后开始进行跟踪。



怪しい审查员を追迹だ！

由于不方便，主角便派出机器人来进行跟踪，若跟踪过程顺利，则众人直接进入地下水路，反之审查委员发现了机器人的话会逃走，之后众人会遇到チコリ，チコリ会告诉众人审查员跑进了地下水路。

迷宫攻略



地下水路里会有几个固定的敌人。在一些地方玩家可以看到水门的开关，启动后该区域就会进水/出水，让最底层的一些木板浮起，以方便继续前行。

在第二块水域的右侧，在宝箱内可以拿到徽章スナイパ–メダル。

在某个会遇到固定蟑螂型机器人的桥，将敌人击败后往下走的平台有个宝箱，可以拿到机器人部件。

在一个两侧都有楼梯的高台上，走左边楼梯下去后往上走到尽头会看到一个宝箱，得到机器人部件。





众人终于在一个小房间里追上了审查员，审查员现出了真身——怪盗ジル，随后パシ–ラ和カイエン也出现与众人展开了车轮战。

选项5
战斗后有一小段剧情，然后场景会自动转换到洞窟B1层最尽头。对话中选择“箱の中にある”。

事件解决！

之后会回到侦探事务所结算该章节的评价和奖励，第四章结束。

第五章 辉く乙女像

章节开始时依旧有怪盗送来预告书的剧情，剧情过后大地图开启新地点——アトランティカパ–ク。

アトランティカパークへ行こう。

通过大地图到达アトランティカパ–ク。

辉く乙女について情报收集だ！

调查开始

本场景为环形结构，在开始区域往右走会到达第一居住区，继续向右走会到达第二居住区，以此类推，当从第四居住区右侧走出场景时，会回到初始地点アクアポ–タル。

能够收集到情报的路人：
第1居住区：场景右侧的女孩。
第2居住区：场景右侧的女孩。
第3居住区：场景左侧的女人。
第4居住区：场景右侧坐在长椅上的老人。

选项1
收集完情报后，在对话中选择“乙女像”。



ダンテさんのアトリエを访ねよう。



剧情过后，通过地图前往ダンテのアトリエ，进入建筑后即可发生剧情，随后会发现怪盗的手下和ロボロボ团都已经来到了アトランティカパ–ク，于是众人开始想方设法把他们要抢走的雕像藏起来。

选项2
收集完情报后，在对话中选择“街に并べる”。

街中に乙女像を设置しよう。



回到ダンテのアトリエ，众人会向ダンテ说明情况，ダンテ勉强答应了大家的方案，但要求晚上必须把全部雕像拿回来。剧情过后可以前往其他任意区域，在第一居住区和第三居住区会遇到ロボロボ团的团员并展开战斗。战斗过后，团员会逃跑，一行人会在该区域放置好雕像，然后场景会自动回到ダンテのアトリエ，之后只需将其他的雕像都拿到其他区域即可。第2居住エリア和第4居住エリア会由于队长和エリカ抓住了该区域的ロボロボ团团员所以不用战斗。在这个过程中，ダンテ的小女儿还会告诉众人有关自己姐姐的事情。

放置完所有雕像后，一行人趁此机会迅速回到研究所。回到研究所，研究员会教主人公使用变形。教学完毕后，研究员匆匆离去，却不小心掉了一个项坠，被主人公捡起。

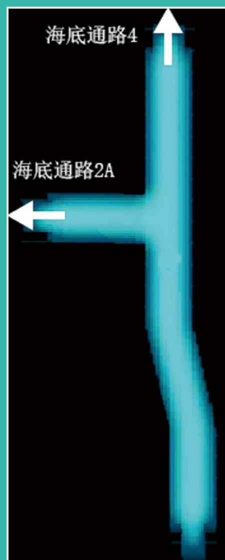
みんなが待つアトランティカパークに戻ろう。

回到アトランティカパ–ク后会有一场和クレソン和タイサン的战斗，战斗过后怪盗的手下トリニダ–ド会出现，一段剧情后众人会到达海底通路。

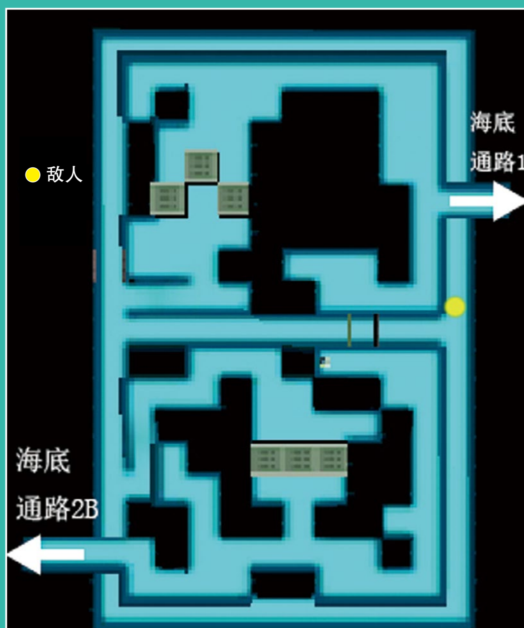
海底ケーブルに向かったトリニダードを追うぞ！



迷宫攻略



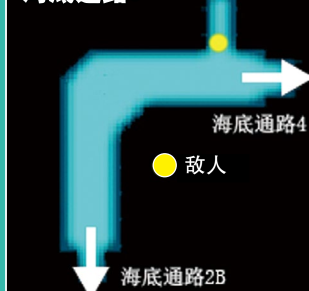
海底通路1

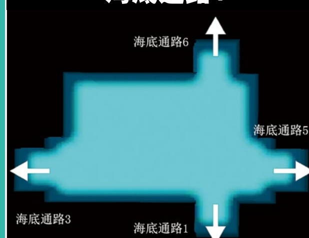


海底通路2A



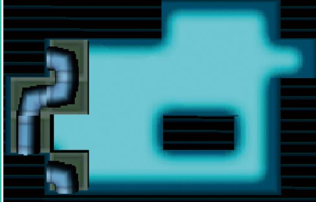
海底通路2B







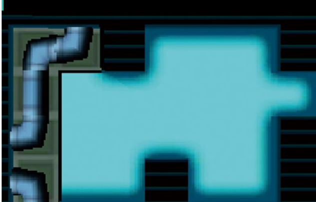


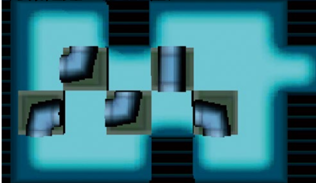




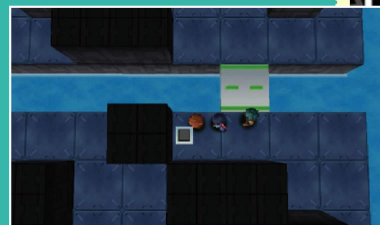








海底通路的谜题主要就是推箱子，推荐打开地图观察地形再做动作。关卡中地面上会有各种颜色的按钮，按下后对应颜色的地板就会连起来形成桥。



在海底通路2B场景上方的宝箱可以得到海怪徽章（クラ–ケンメダル）。



海底通路5的场景中，要利用箱子做成通往场景右上方平台的道路，平台上有个箱子，能拿到骨架和虾之徽章（エビメダル）。



稍微移动右侧的两个箱子，可以前往右侧平台中间的部分，经过一场战斗后可以在地上捡到海底通路4中操作平台所需要的磁盘。

回到海底通路4，使用磁盘后，右侧的门会打开，进入海底通路6后，从右边的高地进入海底通路8，经过一场战斗后可以在宝箱内发现“防御封印无效”的徽章芯片。

非常电源の送电ケ–ブルを复旧して脱出しよう！

胜利后トリニダ–ド会逃跑，众人追上去时发现大门被关上了，需要依次将海底通路7、8、9的管道重新组装后才能打开大门。

急いで街に戻ろう！

回到海底通路4，下方的箱子已经被挪开，从这里走可以直通海底通路1，回到入口处，トリニダ–ド会再次和众人展开战斗。胜利后，众人得知怪盗正在行动，立马赶回街上，一段剧情后会直接展开和怪盗、パシ–ラ、カイエン、トリニダ–ド的车轮战。取得胜利后，怪盗再次逃跑，而另外的3个帮手却被赶来的警卫队抓住。





事件解决！

场景回到侦探事务所，会取得章节的评价和奖励，第五章结束。

第六章 研究所地下占据

メダル研究所に、黒い欠片の話を聞きにいこう。

章节开始，剧情过后去メダル研究所找セロリ。

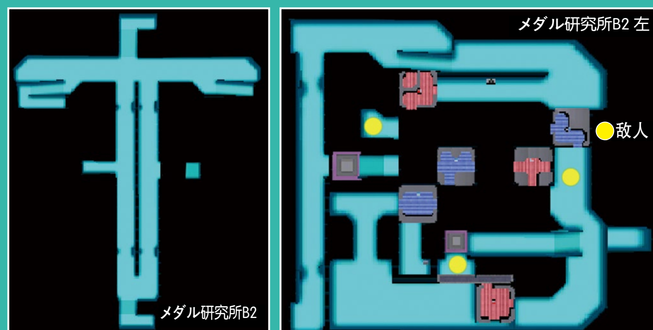
セロリさんについて調べよう。

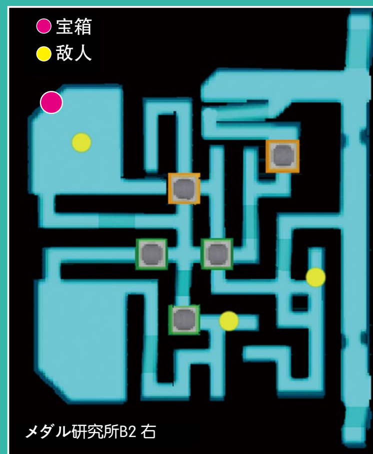
询问周围的研究员得到情报，然后再找パセリ（戴眼镜的女研究员），パセリ会告诉众人セロリ的故事。

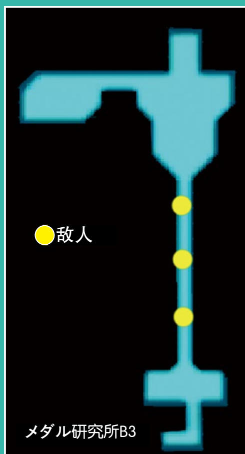
メダル研究所の地下にあるメダル保管庫へ行こう。

出门转右到达メダル研究所B1层，直走到达B2层，往下走会看到左侧和右侧的道路都有激光挡路，需要使用入口左侧或右侧房间里找到的钥匙卡才能够解开。两个房间只要通过其中一个即可通过研究所B2层。但必须收集全部钥匙卡才能够通过研究所B3层的激光门。

迷宫攻略









左侧的房间：在这里会看到黄色和绿色的升降台开关，启动后相应颜色的平台会上升或下降。

房间左上方的宝箱内可以拿到新的骨架和兵卒徽章（ポ–ンメダル）。





继续前进后，可以在房间右下角一个平台上捡到赤色のカ–ド キ–，在右下角击败一个固定敌人后启动黄色平台的升降开关，可以在房间左上方的一个小平台上捡到绿色のカ–ド キ–。

从房间右侧可以通往研究所B2层的中间部分，往前走，在激光门前对操作台使用赤色のカ–ド キ–可以解除激光；往下走，在激光门前对操作台使用绿色のカ–ド キ–可以解除激光。



右侧的房间：在这里会看到一些红色和蓝色的包厢，进入后在第一个包厢前调查机关开启电源，然后调查包厢中间的开关可以让包厢移动，红色的只会纵向移动，蓝色的只会横向移动。



在房间左侧的一个小平台上得到黄色のカ–ド キ–。



用第一个红色包厢移动到最下方的小平台可以看到一个开关，启动后会移动一段灰色的地板，这样一来原本卡在角落的红色包厢就可以使用了。



在回去的途中可以在第一个红色包厢的左上角拿到青色のカ–ド キ–，利用青色のカ–ド キ–启动房间左侧的升降台，可以通往研究所B2层的中间部分。



往前走，在激光门前对操作台使用青色のカ–ド キ–可以解除激光；往下走，在激光门前对操作台使用黄色のカ–ド キ–可以解除激光。



到达研究所B3层，挡在众人面前的是一个彩色的激光门，将4种钥匙卡全部按照赤、绿、黄、青的顺序插入后解开。



到达尽头的门，对着门调查后输入密码“SAFFRON”才能将门打开。

进入保管库，一段剧情后会连续发生两场战斗，第一场为三对一，第二场为三对三的车轮战。

选项1

战斗完毕后，场景会转到侦探事务所，在对话中选择“予告状を出すことはもうない”。之后ロ–レル会教主人公使用进阶技能“连击”。



病院に行ってセロリさんについて調べよう。

前往病院。

グランドフォレストで爆発事件について調べよう。

回到グランドフォレスト的自然公园ゾーン内与ユーカ对话。

サフランさんの病室に行ってみよう。

再次进入医院，一段剧情后会再度和セロリ交战，交战过后セロリ的恋人苏醒，之后场景转到事务所。

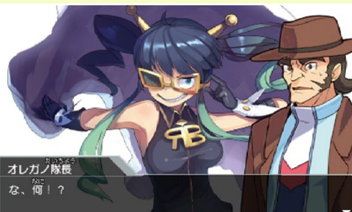
选项2

众人在事务所商量对策，对话中选择“变装”。

準備が整ったら、ローレル先生と話そう。

剧情过后可以自由行动，准备完毕后和ローレル对话，选择“いざ、決战！”即可进入下一段剧情。

剧情中要连续战斗两场，第一场是自己和怪盗ジル的普通战斗，第二场则是和ロボロボ团的巨型机器人对战，怪盗ジル会加入我方协助战斗。对战结束后ロボロボ团直接逃走，并获得本章节的评价和奖励，第六章结束。



第七章 极冰树

オーロラフォールに行こう。

初始剧情过后，会开启大地图的最后一个地点极光瀑布（オーロラフォール）。

極冰樹について情報収集だ！

调查开始

能够收集到情报的路人：

村里：路人（对战）。

酒馆：酒馆老板（对战）、女性服务员、酒馆角落的两名路人。

收集完情报后即可触发剧情。

永久冻土で暮らすハッカさんと話をしよう。

前往永久冻土拜访ハッカ。

永久冻土で怪盗ジルと合流しよう。

到达永久冻土的尽头找到怪盗ジル。

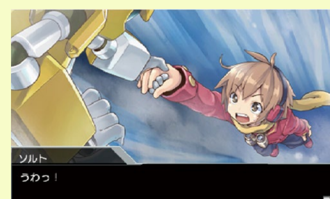
もういちどハッカさんと話をしよう。

回到ハッカ的家前即可触发剧情，之后会和ロボロボ团的大型机器人有一场战斗。



ハッカの家に急げ！

回到ハッカ的家并进入屋内，把ハッカ救起后，ハッカ会带众人到达洞窟入口处。此时会出现ロボロボ团的机器人，战斗胜利后，主人公脚下的冰块由于战斗的冲击而裂开，主人公和其机器人都掉进了裂缝中。



仲間とはぐれてしまった。ひとまず洞窟の奥へ進もう。

主人公在地底醒来后，立马和伙伴取得了联系，确认过双方都没事后，众人约好了在洞窟内的最深处会合。

迷宫攻略

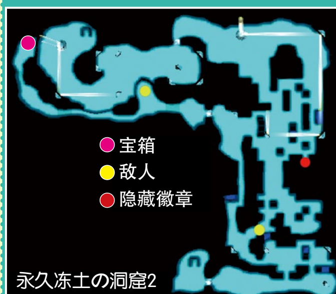


BUG：只要玩家在开启地图模式的状态下遭遇过敌人，在离开战斗后，在冰面上滑行时可以按B退出地图模式，此时角色会强制停留在原地，之后可以往其他方向滑行，利用这个BUG，可以轻松通过很多地方，还能提前拿到迷宫内的隐藏徽章。

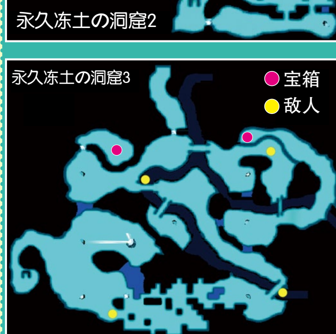
洞窟内会有不少结冰的地板，只要在上面移动就会沿着移动方向自动滑行，直到撞到障碍物才会停止，推荐看着地图行走，可以省掉不少冤枉路。



永久冻土の洞窟1的地图左上角有个宝箱，可以拿到熊徽章（クマメダル）。







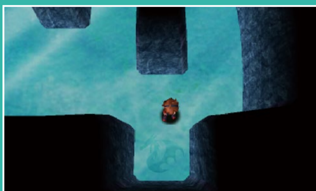
永久冻土の洞窟2的地图中有些地方会有阳光射入，通过冰块的镜面反射折射到其他位置，玩家需要调整场地中镜子的角度

保证光线可以折射到挡路的冰块上，这样可以让一些挡路的冰块融化，以便继续往前走。推荐看着地图再进行操作，这样能清楚地知道光线的折射情况。





使用BUG在这里停留后，滑进地面上有标志的地点，对着墙壁按A键可以获得龙徽章（ドラゴンメダル）。





在地图的左上角的宝箱内可以拿到徽章芯片“一太刀见切”。



这里的镜子多转几次就会坏掉，得到“回转镜”，可以选择将镜子装回去，卸下来后就可以到地图左上角的宝箱里拿到徽章芯片“勇み足”。





地图上方的宝箱可以拿到象徽章（ゾウメダル）。



到达洞窟3的尽头后会与其他同伴会合，之后会有一场和ロボロボ团的车轮战。战斗胜利后，ロボロボ团终于让禁忌的机器人アサドアラ-ク苏醒，但アサドアラ-ク将他们打倒后自行离去。之后会得到本章节的评价和奖励，第七章结束。

第八章 アサドアラ-クの咒い

章节开始后会有很长的一段剧情，剧情末尾主人公的母亲会因为被アサドアラ-ク袭击而昏迷不醒，之后使用角色会变成主人公的机器人，去其他地方寻找让主人公的母亲醒来的方法。



どこかに效果的な治疗法はないものか…。

此时大地图中的所有区域只有一个地点可去，到达后会进入剧情，将所有地点的剧情过一遍即可。

选项1

全部剧情过一遍后，在剧情对话中选择“クロックタウン”。



アサドアラ-クを倒す！

出事务所后，经过一段剧情即可和アサドアラ-ク正面对战，别忘了在对战前装上ロ-レル给徽章芯片的“黑水晶”，アサドアラ-ク的蓄力槽在100%时，身上会有紫色光芒闪现，此时任何攻击都不会对其造成伤害，只有削减アサドアラ-ク的蓄力槽才能让紫色光芒消失，而黑水晶的效果就是“减少被击中目标10%的蓄力槽”。战斗到一半时会强制结束战斗，然后会得到本章节的评价和奖励，第八章完。

第九章 ロボトルウォーズ



受付でロボトルウォーズにエントリーしよう。

直走到达会场前台，登记后得到参赛证，然后就可以自由行动了。



まずは一回战だ。准备ができたら控え室で待机しよう。

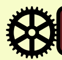
在前台左侧会遇到セロリ，他会给众人让出一条路，进去后会回到过去能够随机遇敌的各个场景，在这些地方可以遇上随机战斗，收集需要的机器人零件。

左边的休息室中有个宝箱，可以拿到男性机器人骨架。

到达右边的选手等待室会遇到チコリ，之后选择“もう少し准备する”可以在等待室中自由移动，可以在チコリ处购买机器人零件。

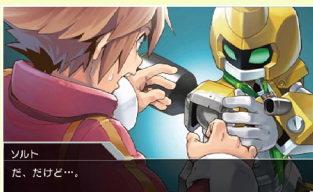


进入等待室选择“待机する”就会开始第一场对战。第一场对战的是两个路人。



つぎは二回战だ。准备ができたら控え室で待机しよう。

进入等待室后选择“待机する”后开始第二场，第二场的对手是警卫队队长和エリカ。





いよいよ准决胜だ。准备ができたら控え室で待机しよう。

在等待室选择“待机する”后开始第三场，对手是ロ-レル。战胜后会有怪盗ジル战败的剧情，同时会揭露怪盗的真面目。



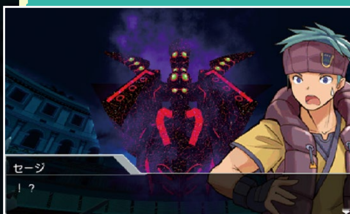
ついに決勝だ。准备ができたら控え室で待机しよう。

进入等待室选择“待机する”后开始第四场，也就是最终决战，本次将会连续进行三场对战，前两场都是和普通的アサドアラ–ク，击败后会有一段剧情，之后会和隐藏在黑色徽章内的邪恶意识——Gアサドアラ–ク进行最终战斗。

战斗要点

本章的アサドアラ–ク在蓄力槽到达100%时会积极地使用徽章之力，在蓄力槽不足100%时还会积极地原地蓄力。在这里推荐两种打法，一种是不断地削减它的蓄力槽，既可以让它的徽章之力失败，还能让它不断地无脑蓄力，给我方攻击机会。另一种是引诱它使用徽章之力，因为徽章之力会消耗全部的蓄力槽，在那之后有一段时间将不会被紫色光芒笼罩，是进攻的好时机。另外，アサドアラ–ク的回避率非常高，要使用第一种战术，就要使用命中率高的武器才能有效达成。

Gアサドアラ–ク的攻击大多为攻击力很高的光束攻击，建议将机器人们的徽章芯片都换成“光学耐性”再进行战斗，可以使用具有“ガ–ド100”技能的单位配合光学耐性来为我方进行援护。ガ–ド100的效果是，对我方造成的伤害在100以下的攻击全部无效，配合光学耐性，可以无视掉Gアサドアラ–ク的各种攻击。



战斗结束后危机解除，一段剧情后全剧终，并播放制作人名单。完结动画过后会有一小段额外剧情，剧情内容看玩家与其他五位女性角色的好感度而定。



二周目要素

机器人大会

二周目开始后，可以在大地图上前往第九章的斗技场参加机器人大会，根据时间不同，获得的奖品也会不同，比赛中获得的道具“メダガチャコイン”可以用于斗技场左侧房间的扭蛋机，下面给各位列出大赛的详细信息。

注：只有通过认定淘汰赛才能参加大奖赛预赛；只有通过大奖赛预赛才能参加机器人大奖赛；完成机器人大奖赛后需要再次参加，则需要从认定淘汰赛重新开始。

大会名	时间	场数	优胜赏品
认定淘汰赛（认定ト–ナメント）	每天	4场	大奖赛预赛的出场权
			メダガチャコイン 10枚
			赏金 5000圆
大奖赛预赛（グランプリトライアル）	周二 周四 周六	5场	机器人大奖赛的出场权
			メダガチャコイン 20枚
			赏金 15000圆
			以下奖品随机一种
			アラゴスタ– 一式
			イシュカラクルム 一式
			オトギプリンセス 一式
			ガルトマ–ン 一式
			グリ–ド 一式
			シャ–フ– 一式
			シュシュタイト 一式
			スペナグメノ–グ 一式
			ドコカノオ–ジ 一式
			ベルゼルガ 一式
FNR	周五（17:00～23:59）	4场	メダガチャコイン 15枚
			赏金 10000圆
			以下奖品随机一种
			アリンスダユ– 1パ–ツ
			さくらちゃんZ 1パ–ツ
			セントナ–ス 1パ–ツ
			タ–ビュレント 1パ–ツ
			チュウゲンハオ– 1パ–ツ
			パステルフェアリ 1パ–ツ
			ピュアマ–メイド 1パ–ツ
			ム–ンドラゴン 1パ–ツ
机器人大大奖赛（ロボトルグランプリ）	周日	6场	メダガチャコイン 20枚
			赏金 20000圆
			以下奖品随机一种
			Gメタビ– 1パ–ツ
			Pロクショウ 1パ–ツ
			イシュカラクルム 一式
			カオスフィクサ– 一式
			ガルトマ–ン 一式
			ククルティカル 一式
			ゴッドエンペラ– 一式
			スペナグメノ–グ 一式
			ハ–ドネステン 一式
			ビ–ストマスタ– 一式
			フラカン 一式
			ブロッソメイル 一式

制作徽章芯片

和メダル研究所左侧白色机器前的研究员对话，之后就可以使用白色机器合成徽章芯片了，合成素材需要通过打各地野生的徽章机器人获得。

隐藏徽章

从大地图回到オ–ロラフォ–ル的ハッカ的家中，与ハッカ对话后可以得到道具スノ–スパイク，之后在迷宫“永久冻土の洞窟”中的冰面上就不会打滑了，在永久冻土の洞窟2右侧的冰面部分，有一块冰上有龙的纹路，对此处调查即可获得该枚徽章。但在前文提到，利用某个BUG可以在通关前就将其拿到手。



可对战的人

二周目时，可以和过去对战过的角色重复对战，得到他们的机器人零件，下面将列出所有能够对战的角色。和他们对战过后，只要与其他角色对话一次，即可再次挑战。不过要注意，与部分角色战斗被打败时会直接Game Over。

名字	位置	地点	使用的机器人	备注
ロ–レル	ペッパ–タウン	ロ–レル探偵事务所	アラゴスタ–	–
			プロトムシャ	
			トモエ	
アニス	ペッパ–タウン	ロ–レル探偵事务所	ノエル	–
			プリティプライン	
			ウィ–ルコ–ム	
セ–ジ	ペッパ–タウン	ロ–レル探偵事务所	グリ–ド	–
			ア–マ–チャリオ	
			ウォ–ヘッドリィ	
セロリ	ペッパ–タウン	メダル研究所	ブロッソメイル	–
			ブラックメイルX	
			ベルゼルガ	
オレガノ	ペッパ–タウン	セレクト队中央支部	ボ–ンクラッカ–	–
			メガベックス	
			メガベックス	

名字	位置	地点	使用的机器人	备注
エリカ	ペッパ–タウン	セレクト队中央支部	リトルレイシ–	甲虫版
			シャペロル–ジュ	锹型虫版
			コバルトセッタ–	–
			スピ–ドアラ–ト	
怪盗ジル	ペッパ–タウン	ピペリン桥左	ヤタクロウ	–
		地下铁 废驿	ア–クビ–トル	
			ティレルビ–トル	
パシ–ラ	グランドフォレスト	遗迹公园・东の最奥	レディ–ゴ–	–
			フィアレスネス	
			ナガラジャ	
カイエン	サンドビレッジ	里道の地下水路	カタカタマワ–ル	–
		右下の部屋	テンガイキソ–	
			テンガイキソ–	
トリニダ–ド	アトランティカパ–ク	アクアポ–タルから下へ	インフィニティス	–
		海底通路5	インフィニティス	
			インフィニティス	
クレソン	サンドビレッジ	蚁地狱の洞窟 最奥	デスプロビデンス	2连战第一场
タイサン	サンドビレッジ	蚁地狱の洞窟 最奥	デスプロビデンス	2连战第二场，胜利后会获得徽章芯片
			デスプロビデンス	
			Gベヒ–モス	
ジンジャ–	クロックタウン	时计塔 最上阶	シャイニ–スタ–	–
			クウケンタウロス	
			アステリオス	
アジョワン	サンドビレッジ	集合住宅地	ブ–ビ–スパイダ	对战胜利后开启下屏菜单的サウンド选项
			シュ–トスパイダ	–
			ホ–ニ–デビル	
エルダ	サンドビレッジ	高级住宅地	ハ–ドネスX	–
			テオドラベリル	
			テオドラベリル	
ジャスミン	アトランティカパ–ク	ダンテのアトリエ	ベティベア	–
			シュシュタイト	
			ピンゲン	
ハッカ	オ–ロラフォ–ル	ハッカの家	ウルスブラン	–
			スノ–フエンリル	
			スノ–フエンリル	
ミント	オ–ロラフォ–ル	ハッカの家	オ–ロラクイ–ン	–
			オランピア	
			ギンバンフェアリ	
チコリ	ペッパ–タウン	ピペリン桥	セ–ラ–マルチ	–
			ブレザ–メイツ	
			スイマ–メイツ	
チコリ	グランドフォレスト	ビレッジゾ–ン	セ–ラ–マルチ	–
			ティンクルスタ–	
			ライザ	
チコリ	クロックタウン	时计广场	リリ–マドンナ	–
			ブレザ–メイツ	
			ノットタッチ	
チコリ	サンドビレッジ	里道	ブレザ–メイツ	–
			フレイムティサラ	
			フレイムティサラ	

结局路线

下面就为各位列出五位女性角色的攻略路线，路线中的正确行为会增加角色对主人公的友好度，即使不小心做错了也不要紧，只要该角色的友好度是五位中最高的，仍可触发结局。

アニス结局

团体战时积极选择“仲间とロボトル”。

第一章：选项3回答正确。

第四章：选项1中选择一次“蚁地狱”。

第八章：在探侦事务所中和アニス对话并对战一次。



チコリ结局

团体战时积极选择“一人でロボトル”。

第一章：选项3回答错误。

第四章：选项1中选择一次“怪盗ジル”。在サンドビレッジ的集合住宅地中与チコリ对话，然后去艺术剧场击败猫型机器人。

第六章：和在美术馆内的チコリ对话。

第七章：在酒馆中与チコリ对话并选择“ブレンドコ–ヒ–”。

第八章：在探侦事务所中没有和アニス对话。

第九章：在等待室中向チコリ购买物品。



エリカ结局

团体战时积极选择“一人でロボトル”。

第一章：选项3回答错误。

第四章：选项1中选择一次“怪盗ジル”。有エリカ在队伍里战斗时积极选择“仲间とロボトル”。

第六章：去セレクト队中央支部和エリカ对话。

第七章：去セレクト队中央支部和エリカ对话并对战。

第八章：在探侦事务所中没有和アニス对话。

ミント结局

团体战时积极选择“一人でロボトル”。

第一章：选项3回答错误。

第四章：选项1中选择一次“怪盗ジル”。

第八章：在探侦事务所中没有和アニス对话。

第九章：在比赛第二轮结束后，和大厅右侧的ミント对话，再去左侧休息室的自动贩卖机购买“グランドフォレスト名水”给她。



パセリ结局

团体战时积极选择“一人でロボトル”。

第一章：打倒セレクト队本部前的ロボロボ团。选项3回答错误。

第二章：到メダル研究所找パセリ对话。

第三章：在クロックタウン的谷の阶段拾取到宝石。

第四章：选项1中选择一次“怪盗ジル”。

第五章：手上持有和宝石相关的机器人，和宝石店前的パセリ对话。（第四章迷宫地下水路宝箱中的机器人零件就和宝石相关）

第六章：在メダル研究所B2右边的房间内拿到“研究员の集合写真”。

第八章：在探侦事务所中和クレソン对话。



文 虫无兮 美编 sienna

噢，托雷尔啊，一切终于结束了呢。你都不知道姐姐能这样和你两个人一起聊天有多开心！这三天里一直陪在骷髅小子身边，想必压力很大吧？要不这样，就让姐姐给你讲讲故事。就讲述一下，在这漫长的三天里，我——恰特与绿衣勇者林克的冒险故事吧。



ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D

动作・冒险	塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D		
A·AVG	ゼルダの传说 ムジュラの假面 3D		
	Nintendo	2015年2月14日	日版	1人
	6458日元	对应扩张右滑杆	推荐玩家年龄：12岁以上	



界面解说





❶时间槽

时间槽按照天数分为三段，林克在哪一天，对应的那一段就会有颜色。太阳和月亮分别表示白天和夜晚，都是以6:00为分界点。时刻为白色的话，证明当前时间流逝是正常速度；如果为蓝色，则表示放慢了流逝速度。

❷按键图标

分别表示当前状态下，A键和B键的作用。

❸生命值

受到伤害就会减少。收集心之碎片和心之器后增加最大值。

❹魔力

许多道具和特殊动作都会消耗魔力。魔力可以借助智慧的大妖精的力量来提升上限。

❺相机按钮

触碰该按钮可以切换到林克的主观视角，并结合滑杆来观察四周。在沼地获得相机后，切换到主观视角时可以按A键拍照，不过照片最多只能保留一张。

❻当前持有的卢比数目

❼重要道具

可以确认装备、重要道具、剧情道具及心之碎片的持有情况。

❽乐器

触碰后可以使用乐器，根据林克的当前形态来决定乐器的种类。冒险过程中会习得不同的旋律，按照旋律的乐谱演奏就能再现旋律的效果。如果记不住乐谱，可以触碰右下角的按钮来看着乐谱演奏。

❾道具栏

通过触碰可以使用空位上所装备的面具或道具。中间两个空位还分别对应X键和Y键。

❿地图

⓫面具

可以查看面具，或者给道具栏装备面具。

⓬道具

可以查看道具，或者给道具栏装备道具。

⓭详细地图

详见后文。

可装备道具一览

日文原名	译名	效果
デクの実	德库果实	制造闪光，让敌人眩晕。可以消除幽灵的分身
デクの棒	德库木棒	引火点燃烛台，或者焚烧其他能烧的东西。用于攻击的话，威力相当于初始的剑的两倍，但是很容易折断
魔法のマメ	魔法豌豆	在有白色软土的地方使用并浇水，会长出能承载林克的叶子，站上去之后会沿着固定轨迹移动
あきビン	空瓶	能够装各种各样的东西
勇者の弓	勇者之弓	可以攻击远处的敌人，或启动眼睛开关。穿过火焰会变成火箭。长按键会比较容易瞄准
バクダン	爆弹	可以炸开有裂缝的地方，或者用于攻击。拿出来后就会开始倒计时，站立时按键是放在脚下，跑动时按键是丢出
ボムチュウ	爆弹鼠	会移动的爆弹。拿出来后就会开始倒计时，再一次按键则是释放出去。撞上敌人或障碍物会立刻爆炸
まことのメガネ	真实眼镜	可以看穿幻象的真实之眼（使用中消耗魔力），能发现隐藏入口或看不见的平台
大バクダン	大爆弹	哥隆族才能使用的强力爆弹，能破坏爆弹无法破坏的墙壁或地板，只能在店铺购买获得。用箭射击可以快速引爆
炎の矢	火箭	带有火焰的箭（使用时消耗魔力），可以用于点火或融化冰块，攻击力比普通的箭要高
フックショット	钩爪	前端带有钩子的锁链，能用于攻击、移动和获取道具。钩爪能够抓住的地方，在瞄准时准星旁会出现“（）”
氷の矢	冰箭	附带冷冻效果的箭（使用时消耗魔力），可以冻住敌人或特定的水面
光の矢	光箭	释放神圣光芒的箭（使用时消耗魔力），用于射击带有太阳标记的机关。大部分敌人被光箭收拾掉的话会掉落50卢比
大妖精の剣	大妖精的剑	威力、攻击范围均为最强的双手剑，可以配合滑杆使出回旋斩（或大回旋斩）

※ 除空瓶外，其余道具只占一格。空瓶共有7个，除了剧情得到的第一个之外，其余六个请参考事件014、031、073、083、097及119。

空瓶内容物一览

日文原名	译名	效果
魔法のキノコ	魔法蘑菇	交给小竹婆婆，药屋会开始销售蓝色药水
サカナ	鱼	喂鱼或者交给木乃伊，多用于完成特定事件
ムシ	虫	在白色软土附近使用，会掉出卢比（蜘蛛馆中会掉出黄金骷髅蛛）
泉の水	水	能让魔法豌豆成长
温泉のお汤	温泉	能融化冰块
赤いクスリ	红色药水	HP全回复
绿のクスリ	绿色药水	魔力全回复
青いクスリ	蓝色药水	HP和魔力全回复
妖精	精灵	回复10颗心的HP，HP归零时自动发动
ミルク	牛奶	回复5颗心的HP，一瓶牛奶可以喝两次
ゾ-ラのタマゴ	佐拉的蛋	剧情道具，也可以拿去卖，售价200卢比
ポウ	幽灵	回复HP或减少HP，效果随机
シャトー・ロマーニ	梦幻牛奶	直到吹奏时之歌之前，魔力不会减少
砂金	砂金	用于锻造金刚之剑，也可以拿去卖，售价200卢比
ビッグポウ	大幽灵	用于突破迷宫，也可以拿去卖，售价200卢比
デク姬	德库公主	剧情道具（？），也可以拿去卖，售价200卢比
タツノオトシゴ	海马	剧情道具（？），也可以拿去卖，售价200卢比
あやしいミルク	可疑的牛奶	剧情道具，只能存在2分钟

重要道具一览

道具名	译名	作用	获得方法
コキリの剑	妖精的剑	普通林克最初的武器	一开始持有
フェザ-ソ-ド	羽翼之剑	拥有妖精的剑两倍威力的武器	完成事件084
金刚の剑	金刚之剑	拥有妖精的剑三倍威力的武器	完成事件085
勇者の盾	勇者的盾	普通林克能用其抵挡攻击	一开始持有
ミラ-シ-ルド	明镜之盾	抵挡攻击的同时还能反射光线	在枯井之下获得
ハートのかけら	心之碎片	集齐4片就相当于获得一个心之器	参照后文“心之碎片”
ハートの器	心之器	HP上限增加一颗心	神殿BOSS战后获得
矢立て	箭袋	能够装30支箭	在原木瀑布神殿，与勇者的弓一起获得
大きな矢立て	大箭袋	能够装40支箭	完成事件045和047，先完成的事件中会获得大箭袋，后完成的会获得最大的箭袋
最大の矢立て	最大的箭袋	能够装50支箭	
ボム袋	爆弹袋	能够装20个爆弹	在爆弹店购买
大きなボム袋	大爆弹袋	能够装30个爆弹	完成事件019
最大のボム袋	最大的爆弹袋	能够装40个爆弹	完成事件020
つりぼり券	钓鱼券	使用后在钓鱼场可以免费获得鱼竿	众多事件的二回目报酬
おとなのサイフ	大人的钱包	卢比携带上限提高到200	完成事件042和044，先完成的事件中会获得大人的钱包，后完成的会获得巨人的钱包
巨人のサイフ	巨人的钱包	卢比携带上限提高到500	
ボンバ-ズ团员手帐	爆弹团团员手册	查看事件、传言和人物行程	第一次穿越后在钟楼地下获得
写し绘の箱	相机	进入主视角模式时可以拍照，最多只能保存一张照片	在不思议森林救出小梅婆婆后，第一次参加游船巡回时获得
オドルワの亡骸	欧度鲁瓦的残骸	事件道具	在原木瀑布神殿击败BOSS后获得
ゴ-トの亡骸	戈特的残骸	事件道具	在雪顶神殿击败BOSS后得到
グヨ-グの亡骸	咕呦咕的残骸	事件道具	在大港湾神殿击败BOSS后得到
ツインモルドの亡骸	双生莫鲁德的残骸	事件道具	在石楼神殿击败BOSS后得到
时のオカリナ	时之笛	普通林克专用乐器，可以吹奏各种旋律	第一次到达钟楼顶上时获得
デクナッツのラッパ	德库坚果的喇叭	德库林克专用乐器，可以吹奏各种旋律	随时之笛一起获得
ゴロンのタイコ	哥隆的太鼓	哥隆林克专用乐器，可以吹奏各种旋律	第一次变身成哥隆林克时获得
ゾ-ラのギタ-	佐拉的吉他	佐拉林克专用乐器，可以吹奏各种旋律	第一次变身成佐拉林克时获得

剧情道具一览

道具名	译名	作用	获得方法
月の泪	月之泪	交换土地权利书	完成事件036
土地の权利书	土地权利书	交换沼之权利书	完成事件037
沼の权利书	沼之权利书	交换山之权利书	完成事件038
山の权利书	山之权利书	交换海之权利书	完成事件039
海の权利书	海之权利书	交给伊卡纳溪谷的行商坚果	完成事件040
宿のカギ	房间道具	打开锅釜亭二楼中间房间的门，同时还能随时打开锅釜亭一楼大门	完成事件002
カ-フェイへの手纸	给卡菲的信	投入邮筒，可以引出卡菲	完成事件004
思い出のペンダント	回忆的项链	凝聚了卡菲和安吉的回忆的物品	完成事件008
母への速达	给母亲的急件	交给卡菲母亲阿罗玛夫人的急件	完成事件013

旋律一览

日文原文	译名	曲谱	效果
时の歌	时之歌	YLRYLR	穿越时间，回到第一天早上六点
いやしの歌	治愈之歌	XYRXYR	治愈受伤的灵魂，封印邪恶的力量，还有恢复被切开的木板等神奇力量
エポナの歌	艾波娜之歌	AXYAXY	召唤爱马艾波娜，或者让牛产出牛奶
大翼の歌	大翼之歌	RXARXA	在猫头鹰状的存档点之间传送，在迷宫中则是快速回到出口
岚の歌	岚之歌	LRALRA	能够唤来暴风雨，可以给魔法豌豆浇水，对着流言石使用会出现精灵
目觉めのソナタ	觉醒的奏鸣曲	AXAXLYL	唤醒沉睡的东西
ゴロンのララバイ	哥隆的摇篮曲	LYXLYXYL	让哥隆族陷入沉睡
潮骚のボサノバ	潮声的巴萨诺瓦	XAXYRXY	吹奏后可以前往大港湾神殿
ぬけがらのエレジ-	脱壳的挽歌	YXYRYAX	在当前地点留下分身，用不同形态吹奏，可以留下最多4个分身
誓いの号令	誓言的号令	YRLRYA	呼唤四个巨人
时の逆さ歌	逆时之歌	RLYRLY	可以调整时间的流逝速度
时のかさね歌	时之叠歌	YYLLRR	快进到当天内的指定时间点，无法回到过去
录音カカシの歌	录音稻草人之歌	自行输入乐谱	有时恰特会变成蓝色并飞到特定地点，吹奏此曲会在此处长出稻草人，可以作为钩爪住的对象

※稻草人在天文台和杂货店都有，对着它掏出乐器就能开始录音。乐谱要求有8个音符且不能是同一个音符连续，而且不能和其它旋律的乐谱重复。每次吹时之歌穿越时空后，录音稻草人之歌就会清空，需要再次对稻草人输入。

面具一览

日文原文	译名	作用	获得方法
デクナッツの假面	德库面具	变身成德库林克	第一次穿越后，在钟楼地下吹奏治愈之歌后获得
ゴロンの假面	哥隆面具	变身成哥隆林克	治愈达鲁马尼3世的亡灵后获得
ゾ-ラの假面	佐拉面具	变身成佐拉林克	治愈弥卡乌的灵魂后获得

日文原文	译名	作用	获得方法
巨人の假面	巨人的面具	变身成巨人林克	与石楼神殿BOSS双生莫鲁德的战斗中获得
鬼神の假面	鬼神的面具	变身成鬼神林克	完成事件116
石コロのお面	石块面具	能够消除林克的气息，避过大多数敌人的视线	完成事件034
ウサギずきん	兔子头巾	提高移动速度及跳跃距离	完成事件033
カ−フェイのお面	卡菲的面具	可以扮演卡菲，完成与其相关的一连串事件	完成事件012
カマロのお面	伽马罗的面具	按B键会跳起奇特的舞蹈	完成事件025
ガロのお面	伽罗的面具	可以假扮伽罗的头头，在伊卡纳溪谷引出伽罗。击败他们可以获得情报	完成事件029
キ−タンのお面	狐狸面具	戴上之后砍特定位置的草会出现狐狸，回答它提出的问题可以得到奖励	完成事件013
ギブドのお面	木乃伊的面具	戴上之后可以和木乃伊交谈，不会受到其攻击	在伊卡纳溪谷的音乐小屋地下吹奏治愈之歌后获得
ゲ−ロのお面	青蛙面具	戴上之后可以和青蛙交谈，并邀请它们加入合唱团	完成事件080
座长のお面	团长的面具	可以扮演团长，跑动时会落泪	完成事件028
队长のボウシ	队长的帽子	可以扮演伊卡纳王国队长，命令小骷髅	在伊卡纳坟地击败大骸骨
大妖精のお面	大妖精面具	在神殿里可以吸引同个房间中的失落妖精	完成事件035
バクレツのお面	爆裂的面具	按下B键会爆炸，如同使用爆弹，只是林克也会受到伤害，可用盾防御	完成事件018
ブ−さんのお面	野猪面具	能够看到魔法蘑菇的所在地	完成事件076
ブレ−面	布雷面具	按B键能演奏行进曲，会吸引附近的小动物在身后列队	完成事件024
ポストハット	邮递员帽子	可以打开时钟镇内的邮筒	完成事件016
まことのお面	诚实面具	可以和流言石对话，以及听到动物的心声	完成事件071
めおとの面	夫妇的面具	能够制止争吵，用于完成特定事件	完成事件007
夜更かしのお面	熬夜的面具	戴上后不会睡着，用于完成特定事件	完成事件017
ロマ−ニのお面	罗玛尼的面具	牛奶吧的会员证，戴上后可以进入牛奶吧	完成事件032



拯救塔鲁米那

（主线流程）



※文后附译名参照，不清楚的读者可以看看。下文以恰特为第一人称展开。

最初的三天

流程 追上骷髅小子→变成德库林克后继续前进，触发与面具商人的对话→离开钟楼前往洗衣场拿到走失的妖精→到镇北的妖精之泉获得魔力→用泡泡弄破镇北的气球，和一旁的吉姆搭话开始捉迷藏→获得暗号后，从镇东的秘密通道前往天文台→用望远镜看到骷髅小子和月之泪的落下→拾取月之泪和钟楼前的行商坚果交换土地所有权→第三天晚上12点后，用行商坚果的德库花飞到钟楼入口→用泡泡攻击骷髅小子，拾起他掉下的时之笛→吹奏时之歌，回到三天前。

回想起来，一开始我们在森林里吓唬林克的马，就是一切事件的开端呢。原本还以为只是一个普通的小鬼，没想到被骷髅小子夺去时之笛和爱马的林克，居然一口气跳过几个树桩追了上来。

通用操作

按键	作用
滑杆	移动/（有高低差或空隙时）跳跃/（水中）游泳
A/B	动作键，根据当前情景有不同作用，上屏右下角会提示
X/Y	使用设置在这两个位置上的道具或面具
十字键→	上屏左上角出现“チャット”的提示时，与恰特对话
L键	锁定面前的物品、敌人或人物



从高处摔下的林克被贪玩的骷髅小子变成了德库坚果，却还是想追上来，我冲上去逗他玩了一下。一转身却发现骷髅小子和你已经走了，无奈之下，我只好先和林克共同行动。

德库林克

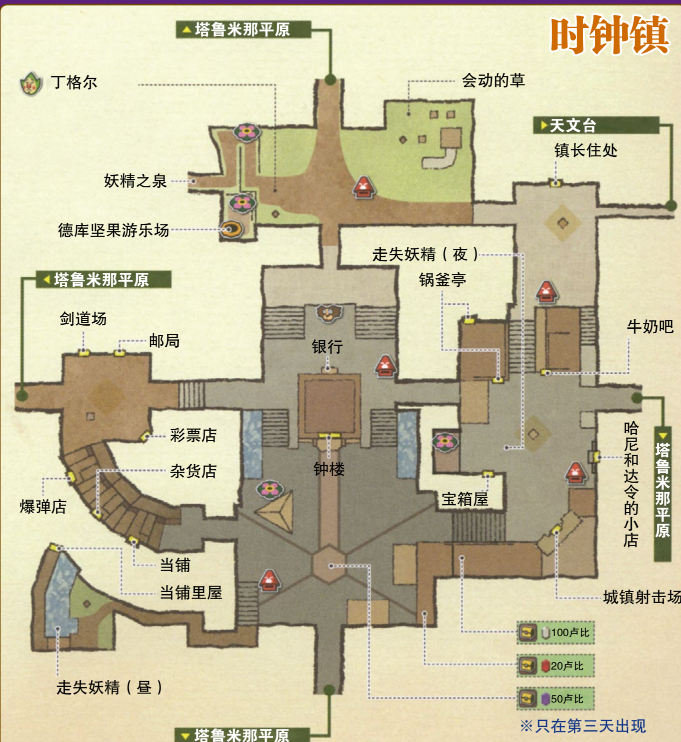


林克一开始受到诅咒后变成的姿态。德库林克的最大特征就是轻，可以通过德库花在空中进行滑翔。钻入德库花后，需要等到花芯喷气，才能将林克喷出来。钻进德库花中，按住A键不放，可以通过滑杆观察四周。从德库花中喷出来时，还可以对正上方的敌人进行攻击。德库林克能够在水面行走，不过最多只能连续移动5步，超过5步就会沉入水中。相对的，对于一些需要借助体重压下的机关，德库林克就无可奈何。由于体型较小，德库林克难以爬上比较高的地方，跳跃距离也比较短。身为植物族，火是德库林克致命的弱点。

德库林克独有操作

按键	作用
A	旋转攻击，可以一边旋转一边移动
（站在德库花上）长按A	钻入德库花中
（钻入德库花并喷气后）松开A	从德库花中喷出进行滑翔
（滑翔中）A	下降
（滑翔中）B	空投德库果实（需拥有德库果实）
（滑翔中）R	切换成第一人称俯视视点
B	进入第一人称视角，按A键解除
长按B键直到泡泡涨到最大后松开	发射泡泡（需消耗魔力）
R	防御，可用滑杆调整角度

在我的指点下，林克很快适应了新的身体，借助德库坚果的滑翔能力，带着我穿过了深渊和丛林，来到了一座阴森的建筑物里头。就在我们打算推门离开时，形迹可疑的“幸福的面具商人”从背后叫住了林克并告诉他，只要取回时之笛，就能够帮林克解除身上的诅咒。相对的，林克必须在三天之内帮他取回被夺走的重要的面具。虽然半信半疑，不过当时也只能相信他说的话了。我们转身推开大门，到达了正要举办时之庆典的时钟镇。而我们刚刚身处的建筑物，正是小镇中心的钟楼。



离开钟楼后，我才从林克的背后钻出来，毕竟那时我们还对面具商人做了那样的事对吧。虽然我心急如焚地想找到你，可是当时我也没有关于

骷髅小子所在地的线索，无奈之下只好先和林克去见无所不知的大妖精。妖精之泉就在镇北的西侧，从钟楼出来后转身走一会儿就到了，第一次的时候可绕了一大圈。进入之后却发现大妖精被骷髅小子分裂成了无数的小妖精，其中一只还走散了。这样一来，只能先帮妖精们把走失的那只带回来了，可是人生地不熟的要怎么找哇！这么想着的时候，遇见了祠堂门口的丁格尔大叔，他看到林克高兴得不行，用5卢比就卖了一份地图过来，并亲切地教导了地图的查看方法。

地图操作



触碰下屏的“详细地图”按钮，就可以更进一步地查看地图。按A键可以放大或缩小地图，滑杆可以移动地图。X键能够切换上屏的显示方式，显示塔鲁米那全体图或者是区域的局部图。游戏中除了神殿以外的地方的地图，都必须在丁格尔大叔处购买。每前往一个新的区域，七步之内必有丁格尔，记得仔细搜索。



有了地图，探索的效率就高了许多，最终在时钟镇西南角的洗衣场里发现了走散的妖精（如果是夜晚则是在时钟镇东的德库花附近出没）。带上妖精回到妖精之泉，魔法大妖精大人终于恢复原型。作为报答，她赐予林克魔力，这样一来，德库林克就能够喷出泡泡了！虽然并不是什么强力的招式，但是总比现在只会转圈圈好上许多……魔法大妖精还让林克在恢复成人型之后再来一趟。

在魔法大妖精的指点下，我们向着镇外的天文台出发。谁知门口的顽固卫兵死活不让小个子的德库林克出城。通过多方打听，得知镇东有一条通往天文台的秘密通道。没想那儿也有个自称爆弹团成员的小孩挡着，要我们报出暗号。这到底是闹哪出！虽然想让小屁孩别挡路，可是德库林克的胜算到底有多少还真不好说，只好去镇北找小孩嘴里说的吉姆。镇北就那么三个人，所以我们很快就找到了吉姆，可是他一直在练习吹箭，完全不把我们当回事。这彻底地激怒了我，所以我怂恿林克用泡泡把吉姆一直射不中的气球给弄破了。谁知这反而让吉姆对林克刮目相看，只要林克通过他的测试，他就愿意报出通行的暗号。测试的内容是在第二天早晨6点之前，在时钟镇内找到5名躲起来的爆弹团成员。5名成员的位置如下：



- 镇北–滑梯后面
- 镇西–邮局前面
- 镇南–钟楼前的木箱中
- 洗衣场–角落的木箱中
- 镇东–锅釜亭的阳台（晚上八点半过后需要用德库花飞上去）

抓到全员之后，就能获得暗号。回到镇东报出暗号，碍事的小孩终于乖乖让路。从秘密通道一路前行，很快就来到了天文台的下层。这里面堆积着各种稀奇古怪的东西，不过眼下可不是好奇心发作的时候。上层的天文学者看到林克倒是很欣慰的样子，说林克要比爆弹团之前带来的“那个家伙”有礼貌多了，还数落了他一番。为什么听着那么像我认识的某个人。“喏，你们要看么？那家伙现在还在钟楼附近呢。”

天文望远镜操作



滑杆控制镜头方向，A键拉近，X键拉远，B键退出。建议在查看前，在选项中的第二页，把“モーション操作”一项调成“なし”，这样一来之后的所有主视角操作都不会因3DS的位置变化而抖动。

透过望远镜看见钟楼顶上好像有人影，拉近一看，正是我们遍寻不获的骷髅小子！而他居然也发现了我们，对望间月亮上掉下来什么东西，正好砸到天文台前面。从一旁的门出去捡，发现就是天文台内也陈列着的神秘宝石月之泪。虽然得到了稀世珍宝，可是当时真是一筹莫展：骷髅小子拍拍屁股不理会我们，他所在的钟楼顶端又必须到庆典的前一天晚上才能上去，只能在镇里转悠顺便找找线索。

时间飞快地过去，面具商人所给的三天时限不知不觉也到了最后一天。原本宁静平和的时钟镇，已陷入恐慌当中，因为面目狰狞的月亮很快就要坠落地面。钟楼前的工头更是带来了失望的消息：由于工人全部吓跑了，所以通往钟楼的路的搭建也烂尾了。我顿时天旋地转，一旁的林克也转了几圈，不小心踩到了旁边的德库花。突然一只行商德库冒了出来：“没礼貌，居然趁人不在时跑来侵占地盘。实在想要的话，就拿月之泪来换吧。”林克迅雷不及掩耳之势掏出了月之泪，而行商德库二话不说收拾行李就跑了。剧情发展得太快我有点跟不上，回过神来，林克已经从德库花里喷出飞向钟楼顶端的入口了。啊，原来还有这一手！

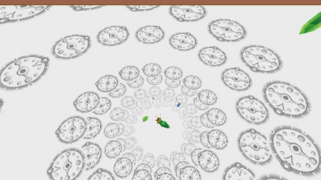
等待的时间是漫长的。待到凌晨12点，钟楼的入口打开，我们立马冲到了楼顶。只见释放着奇妙气场的骷髅小子，漂浮在空中呼唤着月亮，原来这可怕的灾难就是他搞的鬼。面对着这么可怕的骷髅小子，真亏弟弟你当时有勇气说出“带来沼、山、海、谷的四个人”这个提示。后来看到你被揍了，我真是气不打一处来，立马就冲上去和骷髅小子拼命。没想到林克瞄准这个空隙，用泡泡击中了骷髅小子，又立马捡起了掉下的时之笛。



想必时之笛一定对林克有很重要的含义吧，他一捡起来就陷入了沉思。急火攻心的我还忍不住敲了他一下，然后他就吹奏了时之歌。

后面你猜发生了什么事？我和林克回到了三天前，也就是刚刚和面具商人挥别的时候。

时之歌



无论什么时间点，只要吹奏时之歌就会回到第一天的早上六点。穿越时，卢比和消耗性道具的数量归零（种类保留），空瓶的内容物消失，剧情道具消失。事件进度和迷宫自然也会还原到最初的状态。卢比还可以抢救一下：存放在钟楼背面的银行即可。穿越后可以回到这里取出存放的钱。

在天文台和杂货店都存在的稻草人还会暗示两个时之歌的变种：逆时之歌和时之叠歌的存在。和稻草人或者锅釜亭的安吉的奶奶对话，可以让时间快进。根据对话的选项，快进的时间长度也会不同。

 沼地之行 

流程 从南门前往沼地→前往不思议森林，在猴子的带领下找到小梅→回到魔法婆婆的药屋，和小竹对话拿到红色药水→把红色药水带给小梅，得到空瓶→回到沼地观光指引处和小梅对话，参加游船巡回，并在德库坚果城堡前下船→以德库林克的姿态进入德库王之间和德库王对话→离开德库王之间，在猴子的指引下进入中庭的地穴→和胖子对话得到魔法豌豆，并用空瓶装满泉水→从地穴另一头前往后庭，种下魔法豌豆并浇水→乘着豌豆叶子进入中庭高层，飞到西侧中庭的入口处，进入猴子的牢笼→用普通林克的姿态和猴子对话，并拔剑攻击→以德库林克的姿态掏出乐器→学会觉醒的奏鸣曲后，利用德库坚果的参道前往原木瀑布→在原木瀑布的高台上吹奏觉醒的奏鸣曲，唤出神殿。

宁静的小镇、忙碌的工人、出来寄信的小个子，所有的一切都跟三天前一模一样。虽然离奇，但是不得不相信，我们真的穿越时空回到了三天前。林克一脸平静，仿佛已经习惯了这种时间穿越。尽管只拿回了时之笛，我们也试着去找面具商人谈谈。谁知面具商人一看到时之笛就很爽快

地教导了林克治愈之歌，帮林克解除了诅咒的同时，还把诅咒的力量化作了面具，以后就可以自由变身成德库林克了。不过，知晓林克并没有把被抢走的重要面具拿回来的时候，面具商人很快又崩溃了。他告诉林克，那个重要面具——梅祖拉的面具寄宿着可怕的力量，强大到被先人所封印的力量，如果继续让它留在骷髅小子手上，肯定会发生灾难。在面具商人的颜艺攻势下，林克答应了面具商人的请求。但是不先阻止月亮落下的危机的话，一切都无从谈起。第一步只能照弟弟你说的，先到沼地走一趟。前往北门的时候，我想起了大妖精的叮嘱，让林克再次带上走失的妖精前往妖精之泉。恢复原形的大妖精，这次赠给林克一个大妖精面具，可以用来吸引失落的妖精，让各地的大妖精恢复原形。

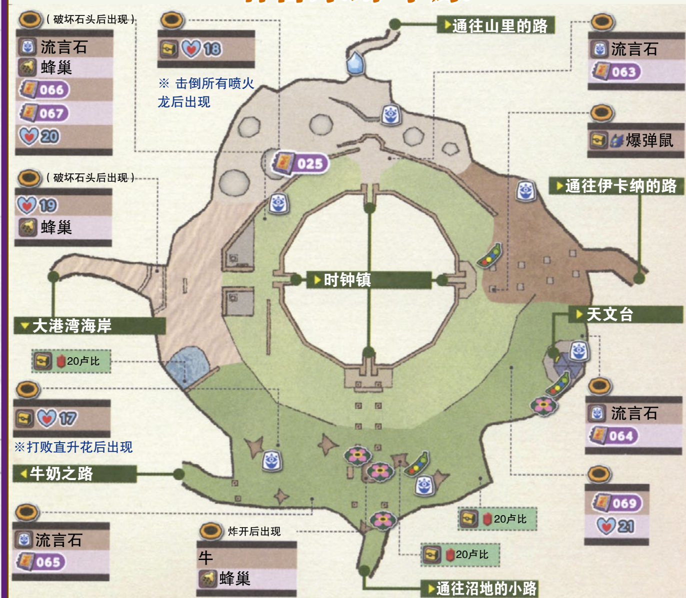


普通林克

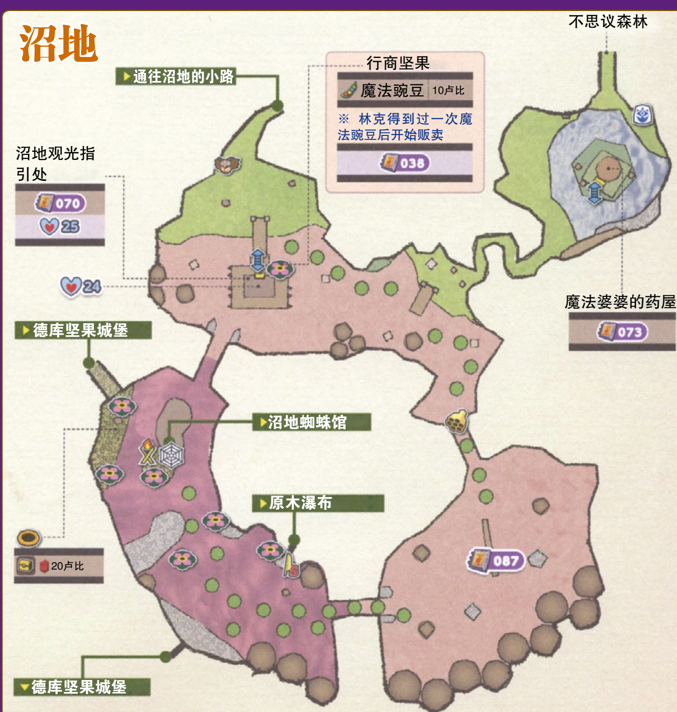
这个状态下，林克可以使用所有种类的道具（除了大爆弹）和面具，而且所有的通用操作都予以保留，也没有一击即死的弱点。普通林克的标准武器是剑，到后期获得神器后杀伤力很高，还能够用盾抵挡攻击。

普通林克专属操作

按键	作用
B	横斩
L+滑杆←/→+B	横斩
滑杆↑+B	纵斩
L+B	纵斩
L+滑杆↑+B	突刺
按住B一会儿后松开	回旋斩/（强化后）大回旋斩
滑杆回转一圈+B	回旋斩/（强化后）大回旋斩
L+A	跳斩
R	使用盾牌，可以用滑杆调节盾的角度
（奔跑中）A	滚地攻击
L+滑杆←/→+A	侧跳
L+滑杆↓+A	后空翻



看到全副武装的林克，门口的卫兵终于肯放行了。从镇北的大门出外一路前行，穿过通往沼地的小路，就能来到沼地。在沼地的入口前，还看到了骷髅小子的涂鸦，那可是我们的友情见证，不禁让我回想起刚刚遇到骷髅小子的时候。唉，要是能回到那个时候该有多好，可惜用时之笛也做不到。

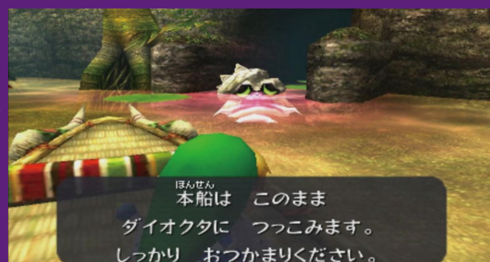


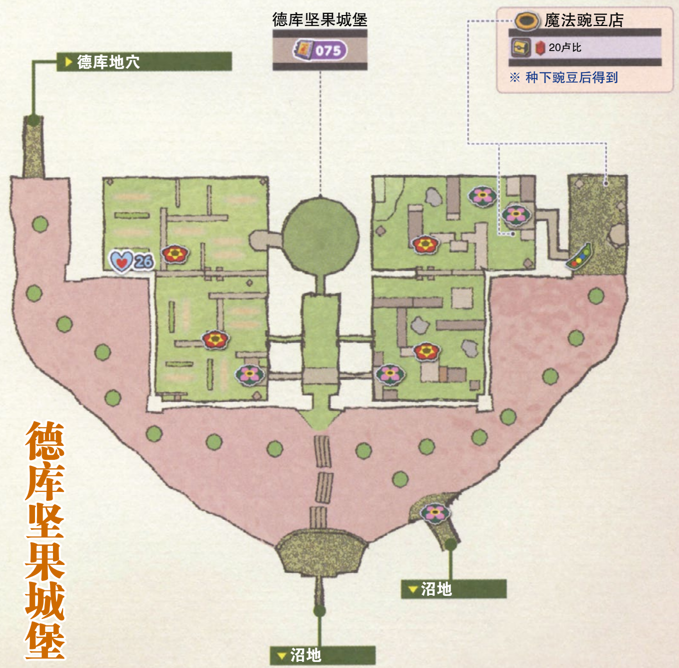
刚走进沼地，一旁的巨大猫头鹰突然向我们搭话，我吓了一跳，但是林克依然是一副习以为常的模样。猫头鹰很亲切地告诉我们，他脚下的猫头鹰雕像是它为了终有一日出现的勇者而准备的，散落在世界各地。只要学会了一旁的大翼之歌，就能够瞬间移动到任意一个展翅的猫头鹰雕像处。哇，这是什么黑科技？

整个沼地空无一人，我们决定先到沼地观光指引处打听情报。里头的大叔很热情地推荐了沼地特色的游船巡回，来都来了，巡回一圈掌握下沼泽的情况倒也不错。可是负责这一项目的人却不在窗口里，大叔让我们到魔法婆婆的药屋去找找负责人。走过狭长的小道，爬上长长的梯子，好不容易到了药屋，里面的小竹婆婆却说负责人小梅去了不思议森林还没回来。不思议森林的入口就在药屋边上，如果走错方向就会返回入口，幸好一进去就有一只热心的猴子帮忙带路。走到森林深处，终于见到了小梅婆婆，可她一时大意被骷髅小子放倒了，需要一些能够恢复体力的东西。我看着默默掏出德库坚果的林克，用眼神告诉他：还是再跑一趟吧。回到药屋和小竹婆婆要来红色药水，拿给小梅婆婆后，她原地满状态复活，留下感谢的话语后就一溜烟飞走了，林克则得到了一个空瓶，以后可以用它来装各式各样的东西了。



回到沼地观光指引处，小梅婆婆说可以让我们免费搭乘一次游船巡回，还赠送一台可以拍照的相机。这实在太应该了，林克都跑了多少冤枉路了。坐上小船，看着沼地的绝美风景，享受着久违的宁静——本该是如此的，可是小船一下子把大王章鱼撞死的可怕情景让我跟林克都忍不住抱着颤抖。眼看到达德库坚果城堡门口，我们连滚带爬地下了船。这时码头边上的猴子跑过来，说是他的兄弟被德库族抓起来了，希望拥有奇妙力量的林克去帮忙打探一下。现在真是怎样都好，别让我们回船上就行。



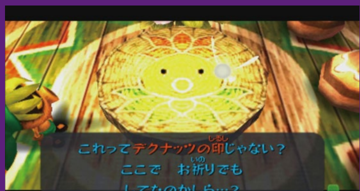


林克戴上德库面具后，成功地混入了德库王之间，因为今天是处罚猴子的特别日子，所以每个人都可以去旁观。德库王怒不可遏，要处刑拐走他女儿德库公主的猴子，而一旁的猴子百般辩解却无人理会。走出德库王之间，在码头遇上的猴子给林克指点了一条通往猴子所在的笼子的秘道。林克似乎听懂了，反正我是没有听懂，太复杂了。林克首先需要潜入东面的城堡中庭，在不被德库兵发现的状态下前进，进入最里面的地穴。地穴里有个胖子会以10卢比一个的价格贩卖魔法豌豆，看林克是新主顾，他热情地赠送了一个。在地穴中装一瓶泉水，从地穴的另一侧出来，到达城堡后庭，在旁边的白色软土上使用魔法豌豆，再浇上水，就会长成巨大的叶子，可以载着林克移动。乘坐叶子登上高处，就可以从面前的入口再次返回中庭。在高层的移动需要借助德库花的力量。移动过程中会遭遇愤怒坚果的疯狂攻击，被砸到了可是会掉回底层从头来过的。用泡泡或德库果实可以干掉它们，并抢夺它们空出来的德库花。最后来到西侧中庭的南部高台，钻到猴子所在的笼子里。

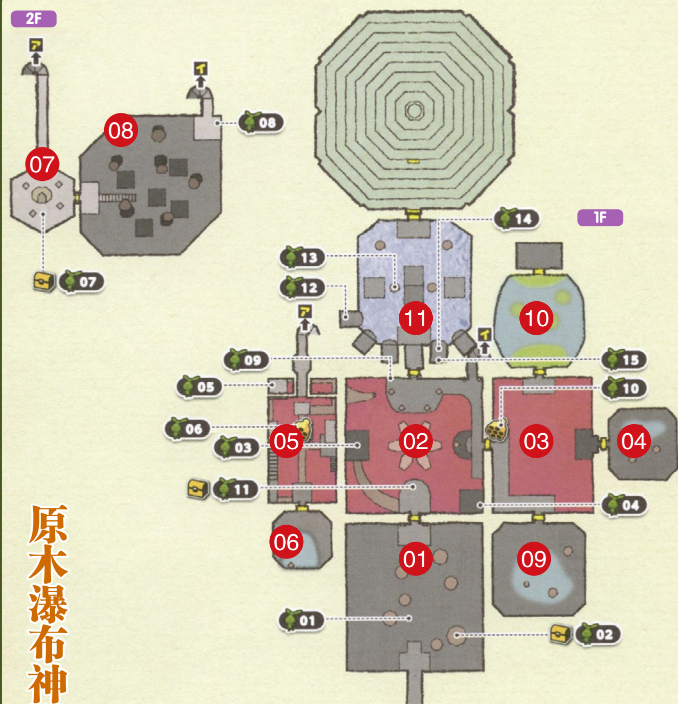
由于猴子已经对德库族的人失去信心，所以只有解除变身才能跟它正常交谈。看到林克，猴子那叫一个欢天喜地，急忙叫林克拔剑砍断绳子。但是，身材矮小的林克不出意料地让猴子失望了！心灰意冷的猴子只好让林克掏出“能传到远处的乐器”。时之笛是不够看了，只好又变身成德库林克掏出喇叭。猴子将它与德库公主为了拯救沼地而潜入原木瀑布的神殿，不料神殿已变成怪物巢穴，而公主也被怪物抓走的事情一五一十地告诉了林克，并希望林克代替它去救出公主。之后它又将唤出神殿的旋律“觉醒的奏鸣曲”教给了林克。只可惜这首德库王家代代相传的旋律，更让德库王认定猴子就是抓走公主的犯人。一拥而上的德库兵开始对猴子处刑，而林克则被丢到了德库坚果城堡外头。我催促林克抓紧时间，不然猴子估计小命难保。



根据猴子的指点，在德库坚果城堡东侧，有通向原木瀑布的参道。从那里回到沼地，借助德库花的力量，从空中移动到原木瀑布的入口。不过沼地上空会有蜻蜓出没，如果在移动过程中被击中又要绕一大圈，最好先把它们收拾掉。原木瀑布里同样已经被毒液污染，而且没有连续的路，只能借助德库林克的轻功水上漂和空中滑翔一路前进。到达最深处的高台，用德库林克奏响觉醒的奏鸣曲，神殿就会出现。



原木瀑布神殿



神殿中许多地方都需要利用德库林克的滑翔能力和水上行走才能前进。和沼地一样，神殿里的水也布满了毒液，如果普通林克掉了下去会持续扣除体力，德库林克因为无法游泳，一旦掉下去只会回到掉落地点，所以尽量保持以德库林克的状态前进。

B1 ～ 1F

【01】巨大的房间，分上下两层，需要借助德库花的飞翔前进。一旦落到下层，只能从入口旁的梯子回到上层从头开始。

【02】这个房间同样分为上下两层。一开始先从东侧跳到下层，经水面进入【03】。

【03】利用中间的德库花，拿到北侧宝箱中的小钥匙。之后进入【04】。



【04】击败房间中的3只甲鱼，就会出现装着迷宫地图的宝箱。甲鱼的弱点是腹部，需要看准时机从德库花中钻出来。之后回到【02】，用钥匙打开门，进入【05】。

【05】靠近中间石块，按A键抓住，再移动滑杆就可以推动或拉动它。用德库林克踩着水面，到角落烛台消灭骷髅蛛之后，再把石块推往东侧，确保从烛台到【06】的门前的道路。使用德库木棒（没有的话，消灭西南角里的德库怪花就能拿到），把角落烛台的火引到门前的烛台，就能打开【06】的门。



【06】消灭房间中的两只蜻蜓，可以获得指南针，之后回到【05】。

【05】用德库木棒把【06】门前的火引到上层的烛台处，再引火烧毁一旁的蜘蛛网爬上2F。第二步必须快，不然在平台跳跃的过程中，被扑火而来的飞蛾击中的话，就会掉回下层的毒液中，很容易死翘翘。



2F

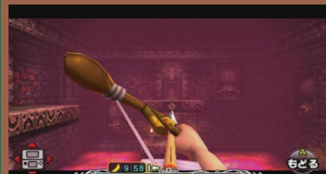
【07】 这个房间一开始一片漆黑，还有许多黑毛球对林克发起疯狂的攻击。用德库木棒引火点燃房内的3个烛台，通往【08】的门就会打开。
【08】 和【01】类似，需要借助德库花到达东北角的楼梯返回1F。德库花的平台都是会移动的，要等到距离最短时才喷出，不然飞到一半就会掉下去。空中会有两只蜻蜓碍事，要事先收拾掉。

1F

【02】 恢复成普通林克踩下【03】门前的黄色按钮，会出现连接B1和1F的楼梯。进入旁边的门，经过【03】到达【09】。
【09】 房间里会遇到中BOSS爆发蜥蜴。锁定它然后用突刺一直逼近它，同时注意避开火焰，就能将其轻松击败。胜利后出现装有勇者之弓的宝箱。



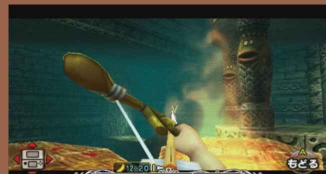
【03】 离开【09】之后，用弓射击正对面的眼睛机关，中间载有德库花的平台会开始上下移动。利用这个德库花，飞到对面进入【10】。



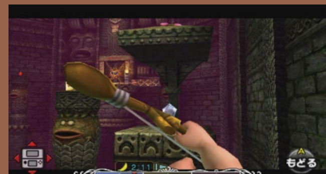
【10】 一进去就要迎战中BOSS壁虎蛙。用箭射中它之后，它会召唤出甲鱼并且骑上去。对付甲鱼的手段还是一样的，通过德库花钻出来顶翻它。之后壁虎蛙会四处逃窜，变回普通林克继续用箭射它。重复这个过程就能将其击败。推荐把甲鱼引到入口附近的德库花处，这样每次壁虎蛙骑上去都能很快顶翻它，节省时间。胜利后进入里屋，获得BOSS房间的钥匙。

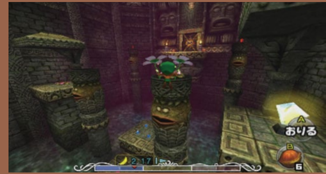
【02】 回到这个房间，站在之前踩下的黄色按钮上，用箭穿过下方的烛台，点燃B1花状平台中心的烛台，花状平台会升到1F并开始旋转。跳到花状平台上，用箭穿过中央的烛台并点燃西北角的烛台，就能打开【11】的门。





【11】 房间中遍布德库花。想要前往BOSS房间，需要飞到东侧最高的德库花处，然后用箭命中面前的水晶开关，这样一来，围绕着失散妖精和德库花的火焰会消失一段时间。抓紧时间利用被火焰包围的德库花，飞到水晶开关顶上的德库花处，之后就可以直接飞到BOSS房间门前了。





失落妖精所在地

每个迷宫中都分布着15个失落妖精，接触到它们时会回复HP，必要时可以利用这一点。集齐本迷宫的失落妖精，可以前往位于原木瀑布的妖精之泉，复活智慧的大妖精。作为报酬，林克的魔力会变为原来的两倍。

【01】房间

・漂在空中，进入神殿时就能看到。



・东侧的宝箱当中。



【02】房间

・B1东南角的罐子里。



・击败【05】门前的德库怪花。



・【11】门旁。



・踩下1F西北角烛台旁的黄色按钮，通往【1】的门前会出现宝箱。在宝箱当中。



【03】房间

・破坏1F通往【2】的门边上的蜂巢后出现。



【05】房间

・消灭西北角的骷髅蛛。



・破坏石块正上方的蜂巢。



【07】房间

・消灭所有怪物（包括德库怪花）后出现宝箱。在宝箱当中。



【08】房间

・东北角出口的正下方。



【11】房间

・B1东侧平台。



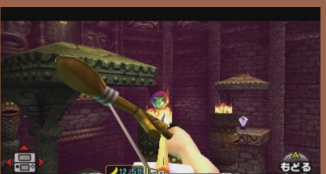
・1F东侧平台。



・1F西侧平台。



・被火焰包围的柱子上。用箭射穿气泡后用大妖精面具吸引过来比较容易。



BOSS战

这个神殿中的BOSS是密林面具战士欧度鲁瓦，弱点是后脑勺的眼珠。用德库林克钻进德库花中，待BOSS发呆时就飞到其头上空投德库果实，能让他倒地露出后脑勺的弱点。这时需要变回普通林克用剑砍，效率会比较高。受到一定程度的伤害后，BOSS会召唤出小虫子，不过只要钻进德库花里，将虫子全部吸引过来，一发就可以解决。战胜BOSS后出现心之器和一个面具“欧度鲁瓦的残骸”。拿到面具后触发剧情。

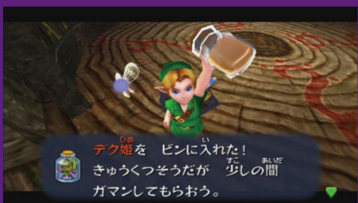


沼地之行-尾声

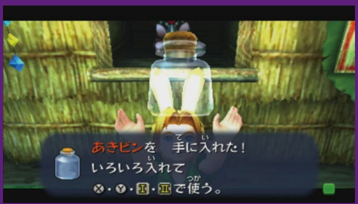
接触到欧度鲁瓦残骸的一瞬间，我和林克被传送到了一个弥漫着云雾神秘的空间。在远方有一个巨人的身影，对着我们不停地鸣叫，那声音仿佛在吟唱着什么。林克用时之笛再现了我所听到的旋律，掌握了“誓言的号令”。巨人最后留下了一句话“呼唤我们”，便神秘地消失了。



回过神来，我和林克也回到了神殿当中。身后的房间里传来什么动静，拔剑一砍，在里面找到了德库公主。德库公主开着玩笑，说武断的父王会不会因为找不到她而想要处决猴子先生。不过我们很快便告诉她，这是真的，这不是梦。知道大事不好的德库公主让林克赶紧用什么东西把她装起来带回城堡。装起来？那也就只有那个了吧。林克果然掏出了空瓶，飒爽一挥，就把德库公主装进了瓶子。这是什么戏法？！



事态已不容我们磨磨蹭蹭，林克走出原木瀑布一跃而下，赶回到德库王面前，将公主放了出来。生气的公主在德库王的肚皮上狠狠踩了几脚，又命令士兵释放了猴子。如此一来，被污染的沼地、命悬一线的猴子及公主都成功获救，真是可喜可贺！小梅婆婆处更是提供了新的娱乐项目，在游船巡回的时候射击她亮出的靶子，最后林克射中了30多箭，赢得了一个空瓶。



山中之行

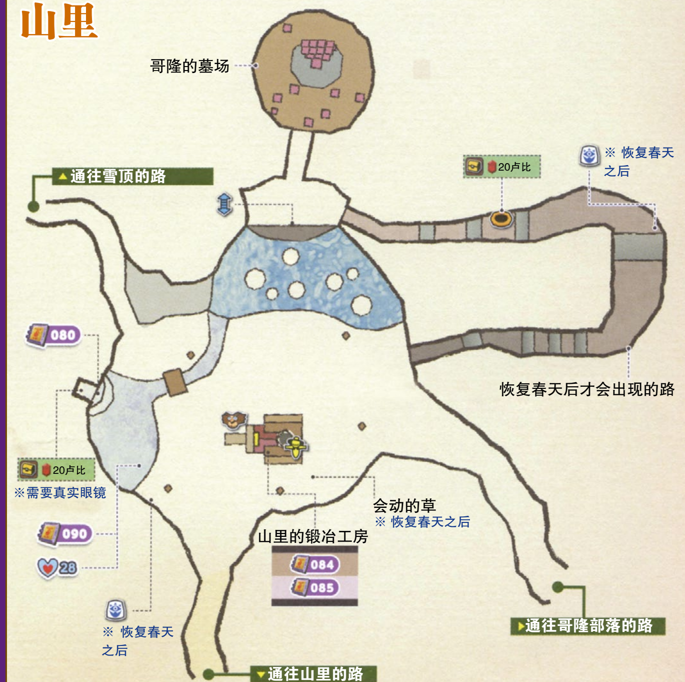
流程

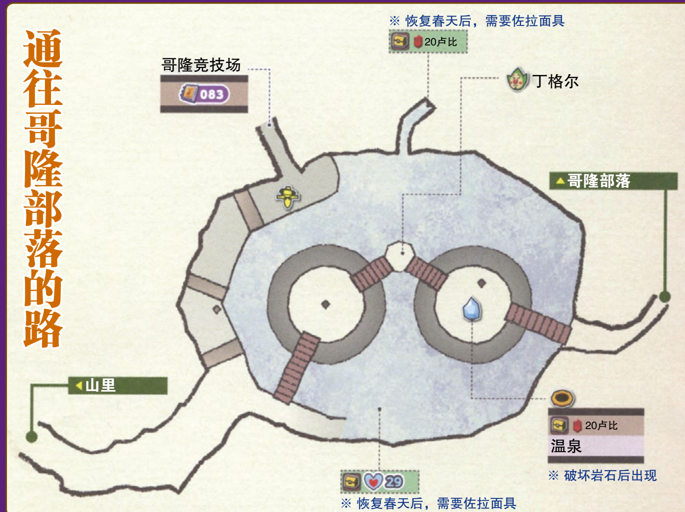
到道具店购买爆弹袋→用箭射落冰柱，开启前往山里的路→用炸弹破坏途中挡路的雪球→前往哥隆部落，在猫头鹰引导下获得真实眼镜→紧随达鲁马尼3世的亡灵到达哥隆的墓场→吹奏治愈之歌获得哥隆面具→变身成哥隆移开墓碑，让温泉涌出，装一瓶温泉→前往哥隆部落，路上某个地穴被冰覆盖，用温泉融化它→前往哥隆住所与长老的孩子对话→进入地穴装一瓶温泉，给冻结的长老解冻→用哥隆林克姿态对话，学会“哥隆的摇篮曲的开头”→回到哥隆住所，对长老的孩子演奏“哥隆的摇篮曲的开头”，学会“哥隆的摇篮曲”→前往雪顶，演奏“哥隆的摇篮曲”放倒大哥隆→进入雪顶神殿。

虽然刚刚做完“可喜可贺”的事，但是眼看三天的期限即将到来，林克只好吹起了时之歌，我们在沼地所做的努力就这样被时之女神抹除，不过这也是无可奈何的事。下一个目的地是山里，从北门出发比较近。爬上长长的斜坡，却发现入口被冻住了。不要紧，用箭射击其正上方的冰柱两次，就能让冰柱掉下来砸碎冰墙。



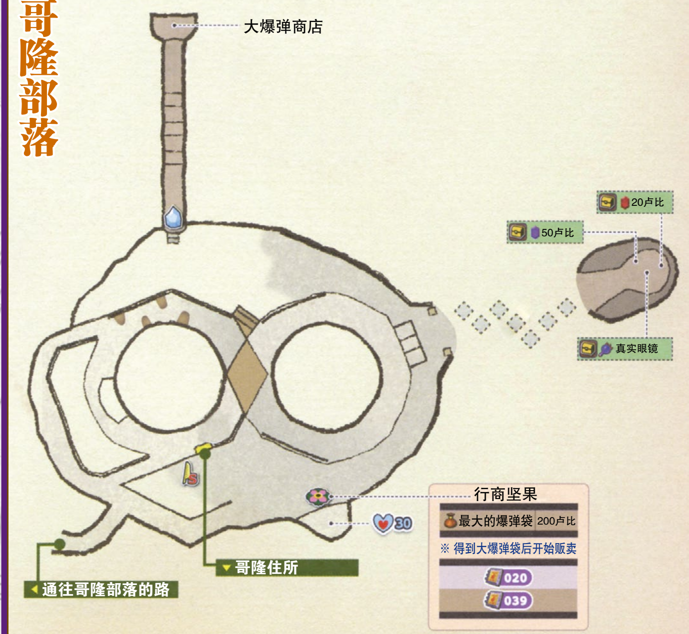
虽然成功突破了入口，但是之后的路却不顺利，通往山里的路被雪球堵住了。林克仔细查看之后，决定回镇里购买爆弹。为什么林克你好像用惯了爆弹的样子？回到时钟镇，在镇西的爆弹店购买了爆弹袋之后我们重新出发。果真如林克所言，雪球在爆弹面前简直不堪一击。突破了这个难关之后，我们来到了山里。





暴风雪肆虐的山里十分宽敞，可是我们绕了一圈，发现只有一条路可以走，只好沿着它走到了哥隆部落，但是进入哥隆住所的大门却紧闭着。绕着外围寻找别的入口时，发现了在沼地遇见过的猫头鹰。猫头鹰希望林克展现出勇气和决断，不要被假象所迷惑，说完便飞向了远山的洞穴，隔着深渊远远地望向这边。面对深渊，林克毫不犹豫地起跳，我刚想尖叫，却发现林克稳稳地站在深渊之上。定睛一看，在深渊之上散布着许多猫头鹰掉下的羽毛，难道说那些地方都分布着看不见的落足点吗？林克无畏地

哥隆部落



一路向前，我也紧紧跟着，很快便到达了猫头鹰的脚边。猫头鹰对林克表示赞许，还说洞穴里的东西肯定会对林克有所帮助，说完便振翅离开。

在洞穴的宝箱里，林克找到了真实眼镜，戴着它走出了洞穴。刚刚作为标记的羽毛都已经消失，不过林克说他看到了一些平台，可以踩着那个回去。回到崖边，林克突然停下和什么东西开始嘀咕。过了一会儿他才告诉我，崖边飘着一个哥隆的幽灵，还让林克跟着它走。我虽然什么都看不到，不过地面有一个移动的黑影，想必就是那个幽灵吧。跟着幽灵回到了山里，黑影竟然在光滑的山壁边上消失了，林克也跳过冰池，在光滑的山壁上开始攀爬。原来如此，有看着不见的梯子吗？不过中途林克也改变方向了好几次，似乎只有一条正确的路线能到达山崖顶上的样子。



山顶有一个洞穴，根据门口的哥隆所说，这里就是哥隆的墓场，而正中央的墓碑属于刚刚去世没多久的、哥隆族的英雄达鲁马尼3世。黑影停在这个墓碑前面，想必是达鲁马尼3世的亡魂吧。听着林克单方面的对话，我也不知道他们到底在说什么，不过最后林克吹奏了治愈之歌，黑影散去，只留下了一个哥隆面具。林克拾起了它戴上，变身成了哥隆林克。

哥隆林克

在山里获得哥隆面具后，林克就能切换成这个形态了。与德库林克相对，哥隆林克的最大特征是重，不能攀爬，也不能跳跃，在冰地上不会打滑，进水即沉。不过哥隆林克的力气也比较大，能够推动一些比较重的东西。哥隆林克能够蜷缩起来滚动前进，有魔力的状态下滚动一段距离后会长出钢刺进入“挡我者杀”的无敌状态。蜷缩状态下还能跳起进行下压，虽然可以同时打击身边的敌人，不过下压过程中并非处于无敌状态，有被打断的可能性。哥隆林克的攻击是打击属性的，对啾啾类的怪物没有伤害。虽然哥隆林克不能进水，但是不惧怕岩浆，可以在岩浆地带移动。

哥隆林克独有操作

按键	作用
按键	作用
A	进入蜷缩状态
B	拳头攻击，可连按，最多3下
（蜷缩状态）滑杆	滚动
（蜷缩状态）A	解除蜷缩状态
（蜷缩状态）B	跳起并下压
R	蜷缩防御



哥隆林克好像发现了墓碑有什么蹊跷，从墓碑后面将其拉开，没想竟从墓碑下面涌出了热乎乎的温泉。有了这个就能融化结冰的东西，不过它带在身上一段时间之后就会冷却成普通的泉水。林克装了两瓶，顺手将门口冻僵的哥隆给救活了。亲手挖掘墓穴的两个哥隆看到眼前的哥隆林克都以为是达鲁马尼3世复活，恳求他解除这暴虐的风雪，拯救哥隆部落。热心肠的林克虽然立马飞“滚”向雪顶，却无法靠近神殿，一阵阵怪异的风总将林克吹回原地。戴上真实眼镜一看，才发现有只大哥隆坐在神殿前，淘气地吹着气，这怪风就是它的杰作。看来不先想办法搞定它是不行了。我和林克只好去哥隆部落看看有什么线索。在哥隆部落的入口发现了一个被冰冻住的地穴，用剩下的一瓶温泉将其解冻后，发现里面也在冒出滚烫的温泉，这样一来想要温泉就不用辛苦爬上墓场了。



向哥隆的门卫请教了之后，林克掌握了打开哥隆住所大门的方法：在门口使用下压。进入哥隆住所，立马传来了刺耳的哭声，在整个住所中回响。所有哥隆都痛苦地捂着耳朵，我们循着哭声找到了噪音源——长老的儿子。原来，长老出门前往雪顶寻找解救部落的办法，孩子感到孤单于是就这样哇哇大哭。从每个哥隆的口中都问不出什么，看来得先停下这恼人的哭声才行。从哥隆部落出发，我跟林克进行地毯式搜索，终于在通往哥隆部落的路上发现了已经冻僵的长老。



从一旁的地穴中装了一瓶温泉，淋在长老身上，终于将他解救了出来。长老虽然已经老得颤颤巍巍，被解救后却还是不顾一切地前进，只好用哥隆林克将他拦了下来。传达了孩子哭个不停的事情之后，长老表示自己还有要事在身，让哥隆林克给孩子演奏“哥隆的摇篮曲”哄他睡觉，一切都是为了部落。但是老糊涂的长老怎么也想不起来摇篮曲的完整旋律，最后哥隆林克只学会了“哥隆的摇篮曲的开头”。事已至此只能祈祷车到山前必有路了。



回到哥隆住所，对长老的孩子演奏“哥隆的摇篮曲的开头”，孩子自告奋勇唱出了摇篮曲接下去的部分。最后他甜甜地睡着了，而林克也掌握了完整的“哥隆的摇篮曲”。回过头来，发现房间里的其他哥隆也已经睡着了。既然这曲子有这么大的效果，会不会对大哥隆也有效呢？抱着试一试的心情，林克回到了雪顶并演奏了哥隆的摇篮曲。大哥隆果然打着瞌睡，掉到了山谷之中，这样一来终于能够进入雪顶神殿了。



 雪顶神殿 

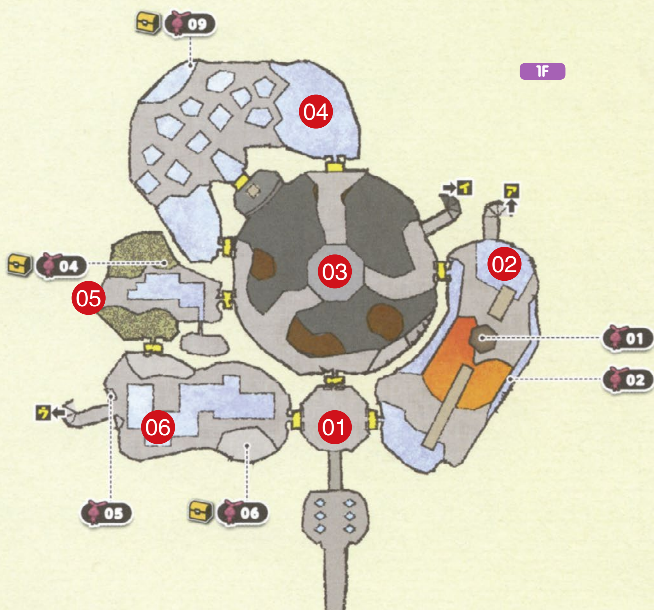
雪顶神殿不少地方都要用到哥隆林克的滚动才能前进，不过滚动时不好控制方向。由于神殿共有5层，一旦从中间的大空洞摔下去，要从头爬起可是相当累的。

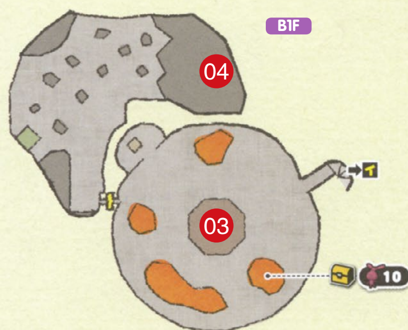
1F

【01】 清除面前的白毛球，用哥隆林克姿态推开挡路的大石块，从没有上锁的门进入【02】。

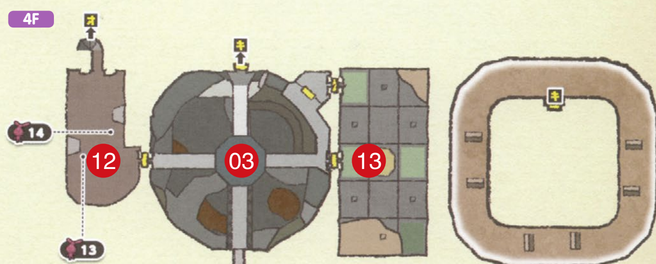


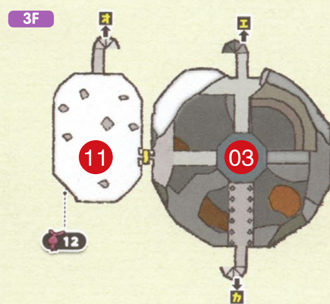
【02】 用滚动通过斜坡飞过断桥。需要注意的是，初速度必须够快，而且滚动线路必须笔直，否则很容易掉到B1。飞跃过断桥之后，先到2F的【07】打开宝箱获得迷宫地图，变回普通林克跳到

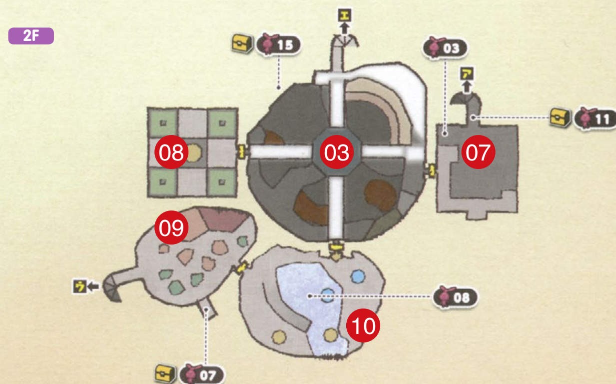




雪顶神殿







【03】的门前，之后经过【03】进入【05】。

【05】 把墙里的石块拉出来，打开墙里的宝箱，拿到小钥匙，之后返回【03】。



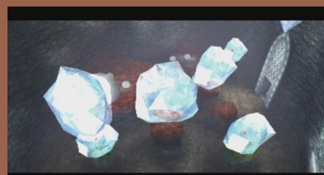
【03】 站在通往【01】的门旁，射箭穿过门旁的火炬融化冻住门的冰，之后穿过【01】前往【06】。



【06】 从房间中央的宝箱拿到指南针，之后用爆弹炸开有裂缝的墙壁，前往2F。

2F

【09】 房间中分布着许多石柱，但是柱顶都被冻住了。用箭射石柱上方的冰柱，就能让冰柱掉下来砸碎冰块。从柱顶一路跳到一边的平台上，破坏大雪球，然后取得宝箱里的小钥匙。打开通往【10】的门。



【10】 用哥隆林克的下压按下A处的机关，B、E处的柱子会隆起。变回普通林克，跳到房间另一侧，用下压按下C，然后尽快用下压按下B，变回普通林克爬上D再攀上平台，就能出门到达2F的【03】了。





【03】 这里会看到呈十字形分布的两条断桥。用哥隆林克的滚动先飞跃到正对面，然后沿着东北角的雪坡滚动到【07】的门前，再飞跃一次断桥，就可以进入【08】了。



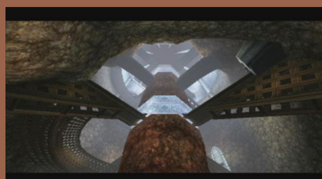
【08】 进入房间后就要和中BOSS长袍男巫开战了。它会在房间不同角落的传送点上出现，然后对林克释放冰弹。林克只需要站在房间正中间，找到其位置，在它开始旋转之后射箭即可。在它旋转前攻击的话，长袍男巫会即时逃到别处。受到一定伤害后，长袍男巫会制造幻影分身，分身会在传送点之间一直奔跑迷惑林克。不过真身的颜色比分身要深，而且真身不会奔跑，很容易分辨。解决长袍男巫之后出现宝箱，从里面可以拿到“火箭”，然后回到【02】。



1F

【02】用火箭融化冰块，从被冻住的宝箱当中拿到小钥匙。进入【03】用火箭融化任意一个门口的冰之后进入【04】。

【04】用火箭点燃最中间的3个烛台，东南方向的门会打开。进入用哥隆林克的下压按下开关，【03】中间的平台会升高。从南侧的门出来，穿过【03】、【01】、【02】前往2F的【07】。



2F

【07】站上中间的平台，用火箭射击一旁结冰的眼睛开关，平台会升高。之后前往2F的【03】。

【03】经由斜坡或斜坡下的安全网走到北侧，用火箭融化冰块前往3F。

3F

【03】经由西北角的斜坡到达【11】的门前，用小钥匙打开门进入。

【11】躲开房内怪物的攻击，用火箭融化出口的冰前往4F。



4F

【12】房内有两只爆发蜥蜴，完全可以不用理会，穿过4F的【03】进入【13】。

【13】这里需要和长袍男巫再次战斗。除了出现点增多之外，打法没有什么区别。用火箭攻击可以比较快地结束战斗。胜利后从北侧的门离开，会看到装有BOSS房间钥匙的宝箱。之后回到【03】，从中间的平台往北侧跳，跳到2F北侧的断桥上。

2F

【03】用哥隆林克形态，把支撑着中央平台的两块冰击飞。接着从一旁的阶梯爬到3F。

3F

【03】移动到【11】门前，和刚刚一样把两块冰击飞，之后回到北侧，通过平台往南走，击碎冰球后爬上4F，飞跃过断桥，BOSS的房间就在眼前。



失落妖精所在地

集齐本迷宫的失落妖精，可以前往位于雪顶的妖精之泉，复活力的大妖精。作为报酬，林克会掌握大回旋斩。

【02】房间

・B1的石柱的空穴里，用箭破坏其周围的气泡，用大妖精面具吸引过来获得。



・1F断桥边上。



【03】房间

・B1踩下黄色按钮会出现宝箱。失落妖精就在宝箱当中。



・2F西北侧有个隐藏房间，需要用真实眼镜才能看到。里面的宝箱里装着失落妖精。利用BOSS房间前的德库花飞到这里进入。



【04】房间

・消灭所有的冰风怪后会出现宝箱。宝箱里装着失落妖精。



【05】房间

・把石块推到最西侧潜入地穴之中，会出现装有失落妖精的宝箱。要取得该宝箱必须从【06】绕回来。



【06】房间

・用火箭融化黄色按钮的冰。踩下黄色按钮会出现装有失落妖精的宝箱。之后把一旁的石块推过来作为踏板，攀上平台打开宝箱。



・投掷炸弹破坏西侧出口上方的木箱，就会出现失落妖精。



【07】房间

・下层有一只，一进去就能看到。



・上层的宝箱中有一只，通往宝箱的踏板需要通过真实眼镜才能看到。



【09】房间

・东南角有一个隐藏房间，需要用真实眼镜才能看到。里面的宝箱里装着失落妖精。



【10】房间

・在天花板里，需要用真实眼镜才能看到。用箭破坏其周围的气泡，用大妖精面具吸引过来获得。



【11】房间

・西南角有一个隐藏房间，需要用真实眼镜才能看到。里面有失落妖精。



【12】房间

・消灭房里的两只爆发蜥蜴，会各出现一只失落妖精。



BOSS战



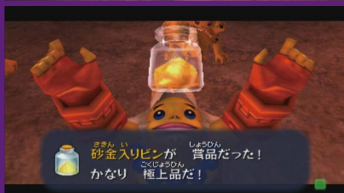
用火箭融化冰块，就能释放被冻结的BOSS面具机械兽戈特。BOSS恢复自由之后就会撒开腿地跑，林克必须用哥隆形态的滚动追上它，再借助斜坡飞到背上把它打停。BOSS被打停后就会趴在地上，露出背上的眼珠弱点，此时要恢复普通林克，用箭进行攻击。BOSS有几种攻击方式，例如弄掉冰柱、丢出炸弹及释放电球，每次起身之后攻击频率就会上升。滚动中的哥隆林克必须避开这些攻击，同时注意撞破罐子补充魔力，因为非钢刺状态不能打停BOSS。在第四次打停BOSS之后，林克最后的一箭彻底击败了它。战胜后出现心之器，还有一个面具“戈特的残骸”。拿到面具后触发剧情。

山中之行-尾声

碰触的面具的瞬间，我和林克又被传送到了异空间。远方依然是有巨人在叫唤着，我忍不住询问他们的身分，可只得到了“守护者”的简短回答。还没来得及问完第二个问题，我和林克又被丢回了山里。可是这里和我们来时完全不同，俨然是一副春天的景象。哥隆部落里也恢复了生机，先前因为严寒而关门的大爆弹商店也重新开张。想着这特产应该在今后的冒险中能派上用场，便打算买一个，不过店主不肯随便做生意，非要测试哥隆林克有没有使用大爆弹的资格，而测试的内容便是用大爆弹炸开哥隆竞速场的入口。其实测试也不难，大爆弹从使用到引爆的时间很长，时间上绰绰有余。只有一开始爬上斜坡时，林克卡了一会儿，后来发现只要先把爆弹丢上去，再跟着滚上斜坡就可以了。看来万能的林克并没有用过这种爆弹的样子呢。



炸开哥隆竞速场的入口，回到大爆弹商店，以后就拥有了使用大爆弹的资格。由于时间比较充裕，林克还参加了哥隆竞速赛，并获得了冠军的奖励：装着砂金的空瓶！



金刚之剑

山里的猫头鹰雕像旁边有一个锻冶工房，能够把林克手中的剑打造成羽翼之剑。羽翼之剑挥动100次、或者在吹奏时之歌之后就会恢复成原来的剑，十分不划算。但是拥有砂金的话，就能够把羽翼之剑强化成金刚之剑，无论怎么使用怎么穿越都没有问题。虽然金刚之剑的威力和攻击距离都不如最强的大妖精之剑，但是金刚之剑可以和盾并用，实用性要高出许多。在之后的冒险当中，拥有金刚之剑可以帮助玩家快速解决很多战斗。

把剑强化成羽翼之剑需要100卢比（最初的钱包装不下那么多钱，在银行的存款达到200卢比时就会获赠新的钱包，上限为200卢比）和一天时间，把羽翼之剑强化到金刚之剑需要砂金和又一天时间。换句话说，第一天就必须把剑拿去强化，并且在第二天结束之前务必要攻略完雪顶神殿，炸开哥隆竞技场的门并在比赛中获得冠军。进入已经攻略过一次的迷宫时，站上门口的白色标记可以直接传送到BOSS房间进行战斗，所以第一点并不麻烦；哥隆竞速赛只要多多练习，回避障碍物和其他哥隆的碰撞，尽量走最靠内的那一圈，也不难获胜。

强化剑的时候，要把剑寄放在工房。不过之后在海湾的冒险没有用剑的必要，两者可以同时进行。



海湾之行



流程 第一天用大爆弹炸开通往牧场的路→参加罗玛尼的演习，在2分钟内完成，学会艾波娜之歌→前往哥曼跑马场赢得伽罗的面具→骑马前往大港湾海岸，在海边救起弥卡乌→吹奏治愈之歌，获得佐拉面具→潜入海盗要塞（最好拥有红色药水和4个空瓶）→在要塞内部救下小白（建议）→获得钩爪和4个佐拉的蛋，并拍摄一张女海盗的照片→在海洋研究所放置佐拉的蛋→在渔夫的家里用女海盗的照片换到海马→在尖尖岩释放海马，跟着它前往海蛇巢穴→在海蛇巢穴拿到剩下3个佐拉的蛋→把剩下的蛋放到海洋研究所里，用佐拉林克形态掏出乐器，学会潮声的巴萨诺瓦→对佐拉大厅背面的露露演奏潮声的巴萨诺瓦，唤醒海龟→乘坐海龟前往神殿。

再次穿越时光后，我们向着西面的大港湾进发。海湾之行可谓出师不利。塔鲁米那平原通往海湾的入口处有障碍物拦着。虽然知道这话由我来说不太对劲，但是我最后还是忍不住告诉林克：“我想，你需要一匹马。”如果没有当初我跟托雷尔的恶作剧，林克的马就不会跑了，也不会搅和到这些事情中来，想想就挺内疚的。林克倒是没有太在意，听从了我的意见，决定到塔鲁米那平原南部的牧场看看有没有办法搞到一匹马。

通往罗玛尼牧场的路不知道为什么被一块巨大的石头挡住了，有个大叔正在那里费力地挖着，还说要两天才能让路重新开通。可是林克不用这么久，因为有哥隆族特制的大爆弹！随着一声巨响，石头应声而破，我们丢下目瞪口呆的大叔，先行进入了牧场。在广阔的牧场中，我们有了意外的发现：林克的马居然也在那里！我们试着向一旁的少女询问这马是怎么回事，没想到少女罗玛尼自说自话地给林克起了“蝗虫君”的外号，还说她正在召集人手，对付每次庆典之前入侵牧场掳走奶牛的恐怖外星生物（大概）的事，问林克是否愿意帮忙。林克刚刚点头，就被推到了马上，参加罗玛尼口中的“实战演习”。



演习的内容是要在两分钟之内骑着马把牧场内飘着的十个气球全部射破。本来就精通箭术的林克，骑上马之后如虎添翼。加速时他射击马头前方的气球，马的速度减缓时再射侧向的气球，保持着这个节奏，很快他就把十个气球都搞定了，时间还不到1分钟。一旁的罗玛尼也看出了马和林克之间的配合无间，便教给了林克这匹马最爱的曲子——艾波娜之歌，让林克和它培养感情，在凌晨两点的正式战斗中好发挥出最大的威力。



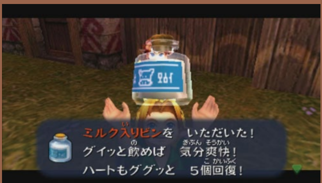
艾波娜之歌

在爱马艾波娜可以到达的区域吹这首旋律，就能将它召来。靠近艾波娜时按A键上马，艾波娜停下来时同样按A键下马。骑马时用滑杆移动，滑杆向后推是减速。移动中按A键是挥动马鞭加速，每挥动一次扣减一个下屏的胡萝卜，加速时能够跃过像栅栏之类的障碍物。胡萝卜每过一段时间回复一个，如果全部耗完，则过一段比较长的时间之后会一口气回复全部。在马上能使用的武器只有箭，按B键进入射箭模式。



守护牛棚

虽然找回艾波娜就可以直接出发去海岸，但是这个任务最好还是遵守约定完成，因为可以获得空瓶做奖励。具体可参考后文事件列表中的031。



骑着艾波娜离开牧场的时候，一不小心迷了路闯进了一旁的哥曼跑马场。这里的两兄弟一脸嚣张，对林克的马百般嘲笑，还问林克敢不敢花10卢比用这匹马跟他们两兄弟比赛。愤怒的林克自然接受了这次挑战。虽然哥曼兄弟的马个头大，速度要比艾波娜略快一些，但是艾波娜有着敏捷性和跳跃能力，在穿过树林和面对栅栏的时候，艾波娜可以直接从内线突破。林克第一个冲过了终点，哥曼兄弟气急败坏，但是也只能乖乖地给了林克一个伽罗的面具。林克骑上艾波娜扬长而去，向着海岸进发。





海岸十分广阔，按照惯例，林克和我前往一旁的渔夫之家打听情报。房子里布置了许多和鱼有关的东西，而渔夫则喃喃自语道海边的那个佐拉活不久了、东西被海盗抢走了、渔夫不好做云云，感觉没啥有用的消息，我们只好转身出门。沿着海边散步的过程中，眼尖的我发现海里漂着什么东西。林克游过去一看，发现就是渔夫刚刚提到的佐拉族人。林克奋力将他推回岸上，可他站起走了没几步便又跟跄倒下，最后他回光返照，拿起了吉他唱出了最后的话语：原来名叫弥卡乌的这个佐拉是乐队的吉他手，原本要参加庆典进行演出，可是一名女性成员在产下蛋之后失声，而且那些蛋还被海盗们抢走了，独自前往海盗要塞的弥卡乌，最后便落到遍体鳞伤的下场。面对身心都伤痕累累的弥卡乌，温泉林克吹奏了治愈之歌。弥卡乌面带微笑化作了一阵光芒，地上只留下了一个佐拉面具。



佐拉林克

在大港湾海岸中获得佐拉面具后，林克就能够化身佐拉林克。佐拉族是擅长游泳的种族，佐拉林克的水性自不必多言。佐拉林克能够潜到水底，而且游泳速度也比普通林克快上许多。佐拉林克能够消耗魔力释放电流，在身体周围形成防护罩，游泳时还能够用电流加速。佐拉林克能够把手臂上的鳍如同回力标般释放出去，有一些怪物只能用这一招对付。岩浆和火是佐拉林克的致命弱点。



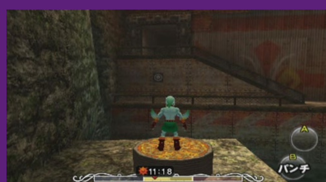
佐拉林克独有操作

按键	作用
（站立时）B	拳脚攻击，可连按，最多3下
（水中）B	下沉
长按B后松开	如同回力标般放出双臂的鳍，长按时可瞄准
（水中）A	游泳
（游泳时）R	放电突进
（站立时）R	防御
（站立时）R+B	释放电流防护罩

继承了弥卡乌的面具的林克，决定一并继承其遗志，从海盗要塞那里夺回佐拉的蛋。从海岸向北游，就来到了海盗要塞的大门，可是一旁特地跑来一睹女海盗风采的佐拉说这门从不打开，这真是奇了怪了。潜入海底时，发现海盗要塞出口边上有几块可疑的木板，将左边第二块用突进撞开后，果不其然发现了可以入侵海盗要塞的地方。



进入之后是一个很大的蓄水池，有几名女海盗乘着小船巡视着，如果让她们发现了就会被丢到海盗要塞外面。静悄悄地来到北面的高台上，用哥隆林克形态压下这里的开关，就可以从东南角的水路入侵要塞内部了。





水路入侵

【1】房间里的木板全部都要用放电突进破坏。沉到水底的话就可以推拉石块，先把入口附近的石块推开，再把深处的石块往回拉，这样通往【2】的路就会空出来。







【2】水路里布满水雷，而最棘手的便是途中出现的横向水流，被冲走的话会返回到蓄水池里重新来过。一定要谨慎避开。



【3】击打上层的水晶开关就可以让通往【4】的门打开。先破坏木桶再用箭射是一个法子，或者直接用佐拉林克的双鳍回力标。

【4】与【2】类似，宁可撞到水雷也要避开横向水流。

【5】爬上梯子之后，踩下一旁的黄色按钮，挡住水晶开关的门就会打开。要在门重新关上之前，站到一旁的出水口上击打水晶开关，这样就能借助水柱到达【6】，进入【6】之后要及时从水柱跳下，不然会撞到房顶吊着的水雷。



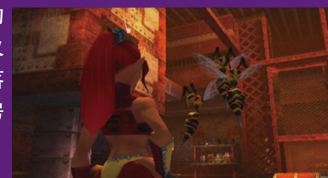
【6】从一旁的梯子爬上通道，通道末端摆着一台望远镜，可以用来观察要塞内部。在正对通道的另一侧平台，有一个水晶开关，不过被水雷挡着。先用弓箭破坏水雷，再击打开关，就能够打开房间的出口。



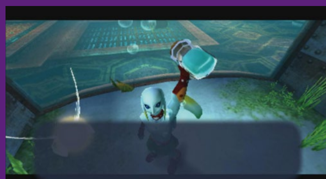
一路前行来到要塞内部。经过刚刚的望远镜观察之后，我们大致知道了这要塞中守卫最森严的房间的所在之处，想必佐拉的蛋也在那里。巡逻的女海盗们可以用箭远远地攻击她们，不过她们只会陷入昏迷，过一段时间就会清醒，不愧是身经百战。林克悄悄地接近正中央的长梯，我也静静跟在后面，突然间发现有人在叫我。林克似乎也感觉到了什么，把梯子周围的木箱都破坏了，还是一个人影都没有。突然间，林克灵机一动，戴上了真实眼镜，果然看到了什么人（的样子）。在那人的恳求下，林克掏出了一瓶红色药水，之后获得了石块面具作为答谢。就如同我们一开始看不到那人一样，戴上这石块面具之后，要塞里的海盗们统统都对林克视而不见，入侵简直是易如反掌。



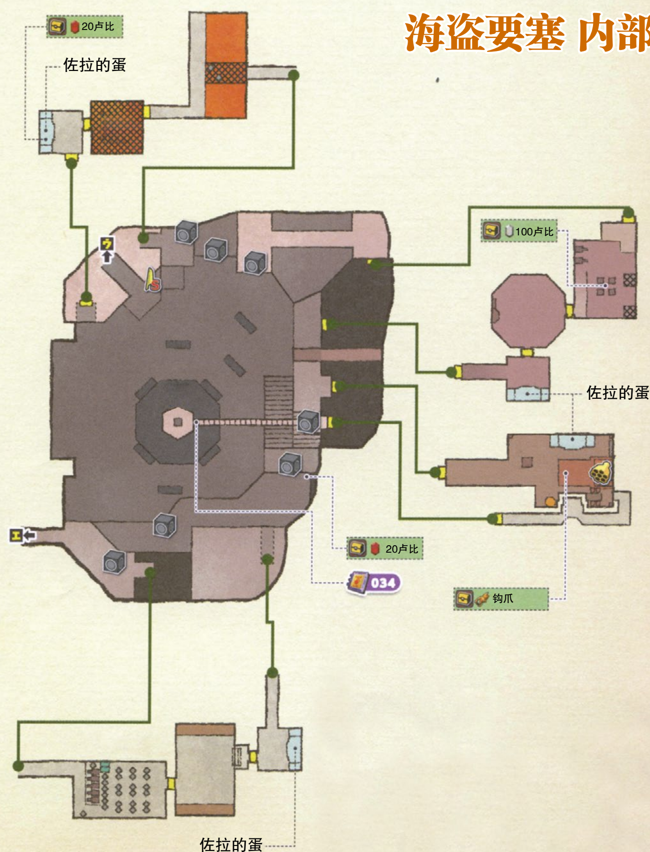
爬上长梯，走过吊桥，进入房间之后，迎面却飞来了一只巨大的胡蜂，吓了我一大跳。胡蜂穿过一旁的透气窗回到了巢里，借助透气窗，我们偷听到了海贼头头和她的手下的对话，原来佐拉的蛋只剩下4个在这里，还有3个被海蛇抢走了，而怂恿她们偷走佐拉的蛋的，是一个“戴面具的家伙”。原来又是骷髅小子干的好事！他到底想干什么！就在我怒火攻心的时候，林克突然一发冷箭射落了房内的蜂巢，群涌而出的胡蜂把房里的海贼们都赶跑了。那个，林克，你不是还戴着那个面具吗？



进入已空无一人的房间，从中间的宝箱里获得了钩爪，这就是渔夫被偷走的宝物吧？姑且先借用一下。旁边的水槽里还静静地躺着一个东西，估计那就是佐拉的蛋了。林克用新拿到的钩爪抓住水槽正上方的木板，一下子就跳到了水槽里，用得很熟练嘛，完全不像新手。变身成佐拉形态的林克潜到水底，用空瓶装起了蛋。好，目标已完成了四分之一！



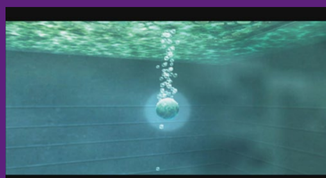
佐拉蛋大搜查线



在图示的四个房间中，可以找到佐拉的蛋。有石块面具相助，所以潜入部分完全没有难度。余下的三个佐拉的蛋每个都有一名女海盗守着，打法则和对付爆发蜥蜴类似。要一次性把四个蛋全部带走，最好在进入海盗要塞前就凑齐四个空瓶。获得方法在前文也有提到，这里再提及一下：

- 在不思议森林救助小梅婆婆（剧情中必定入手）。
- 沼地恢复原状后，参加小梅婆婆新设的娱乐项目，并射中靶子20次以上。
- 山里恢复春天之后，用大炸弹炸开哥隆竞技场的入口，并在比赛中获胜。
- 在第一天帮助罗玛尼击退外星生物。

顺利拿到4个佐拉的蛋之后，我和林克立马就离开了海贼要塞。但是此时一个很现实的问题摆在我们面前：这些蛋要怎么处置？完全没有头绪的我们只好试着找弥卡乌的朋友问问看。从海岸的沙滩往北走会到达佐拉海岬，海面上有一个巨大的建筑物佐拉大厅，里面是佐拉乐队表演的地方，在1F还有每名乐队成员各自的房间。找到乐队领队艾邦，将佐拉的蛋给他看了之后，他告诉我们要尽快将蛋拿到海洋研究所去保管，而且他已经跟那里的负责人联系过了。不愧是领队，真是可靠。照他说的，把

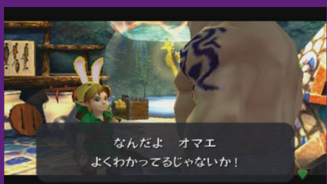




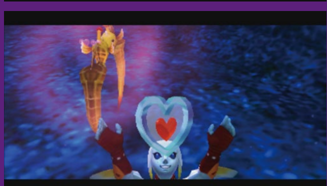


蛋放到研究所的巨大水槽里之后，林克和我出发去寻找剩下的3个蛋。

海盗说过蛋被海蛇抢走了，而海蛇的巢穴在尖尖岩。刚到达尖尖岩的入口，一旁的佐拉就跑过来提醒：前方有雾，很容易迷失方向，除非有这附近的某种“金闪闪的鱼”带路。金闪闪的鱼？好像在哪里见过呢……身边的林克一副恍然大悟的表情，突然往岸上冲过去。我看向他的前方，啊，原来是在渔夫家里啊。渔夫倒也很好说话，只要林克能带来一张女海盗的照片，他就可以把一边的鱼交出来。哎呀，还要再跑一趟啊。我正这么想着，林克却随手就掏出了照片，渔夫乐呵呵地收下了。不知道为什么，我心里对林克的评价突然就低了。



我们在尖尖岩的入口处释放了金闪闪的海马，在它的带领下，我们很快就到达了海蛇巢穴。海马还拜托林克把里面的海蛇全部收拾掉，救出它的同伴，反正也是举手之劳，林克就答应了。海蛇只会攻击位于其正前方的人，从侧面接近它就毫无威胁了。血洗了海蛇巢穴，拿齐3个佐拉的蛋，还从海马手中拿到心之碎片作为报酬之后，我们再次前往海洋研究所。



将7个佐拉的蛋都放进海洋研究所的水槽之后，7个蛋都出现了奇妙的变化。走到水槽正面一看，蝌蚪状的小佐拉有秩序地排列在水中——这不就是乐谱吗？既然是佐拉的旋律，估计也是要用佐拉的乐器，用吉他照乐谱弹了一遍之后，林克便学会了“潮声的巴萨诺瓦”。一旁的大叔听到这旋律激动得不能自已，让林克赶紧把这旋律弹给生下这些蛋的佐拉听。



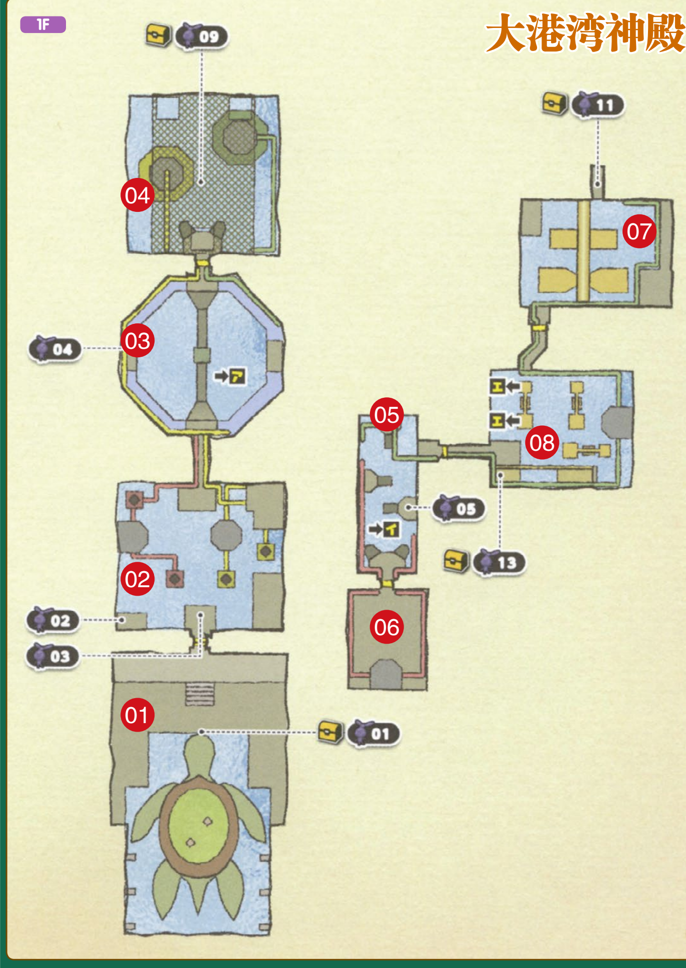
弥卡乌重视的伙伴、这些佐拉的蛋的母亲——露露，就静静地站在佐拉大厅背面凝视着大海。看着她悲伤的表情，林克弹起了潮声的巴萨诺瓦。听到这旋律，露露的声音忽然恢复，跟着旋律开始唱起歌来，这美妙的歌声直达海底，唤醒了一旁的海岛，不对，是巨大的海龟！海龟让继承了佐拉勇者的血的弥卡乌前往大港湾神殿，去拯救这片产生异变的海洋。在弥卡乌已经逝去的现在，这一重任自然就落在了林克身上。用钩爪爬上龟壳之后，海龟载着林克穿过暴风驶进了神殿（路上还看到了悲剧的海盗们）。

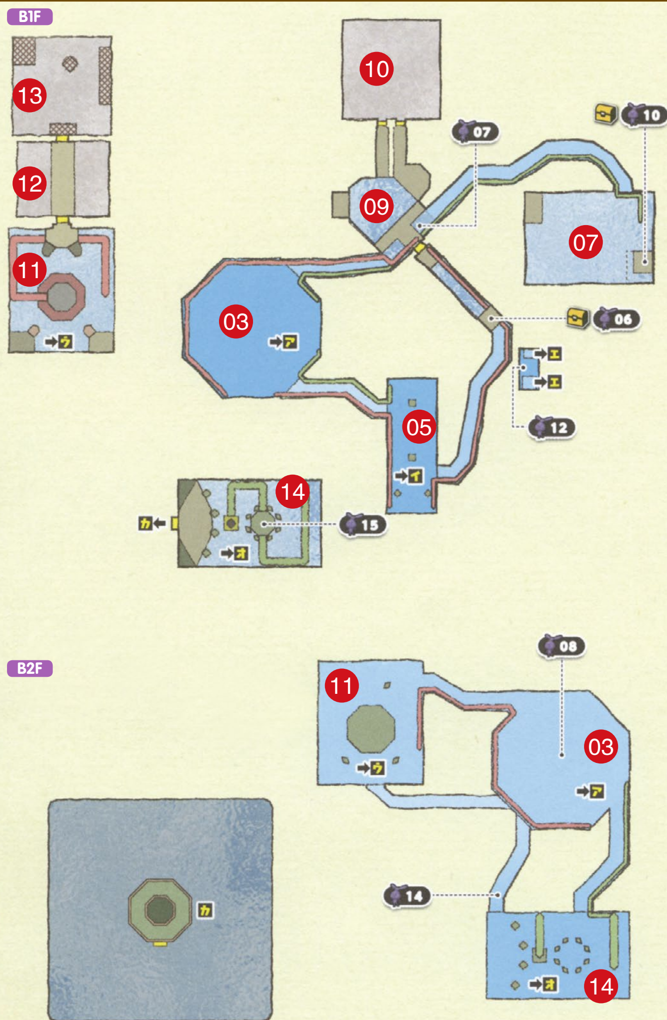


大港湾神殿



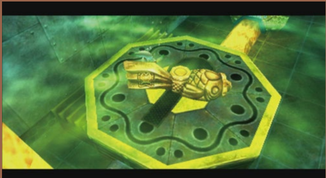
神殿里布满了许多不明所以的机关，需要玩家反复寻找和尝试。房间之间经常都会有单向的水流，一旦走错一步就要绕一大圈重来。这些因素加在一起，让这个神殿成为了游戏中最费时的迷宫。





1F

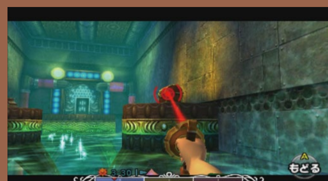
【02】转动黄色的阀门，让东侧的出水口喷出水柱，踩着这个水柱可以从东侧前往【03】。





【03】房间正中央是一个很深的漩涡，跳进水里，乘着水流进入有红绿色管道的出口，前往【05】。

【05】浮上水面，爬上北侧的立足点，再用钩爪抓住中央的宝箱。打开它并获得迷宫地图。之后再跳入水中，从另一侧的口前往【09】。



B1

【09】有真爆弹鼠出没的地方的宝箱里装着指南针。水底的宝箱则装着小钥匙。拿齐这两样东西后，从入口附近的单向水路返回【03】。需要注意的是水底的迪克西怪手必须用佐拉林克的双鳍回力标才能解决。



【03】从底部延伸着红色管道的出口前往【11】。



【11】踩着一旁的红色管道，打开通往【12】的门。在里面进行补充之后，就可以进入【13】。



【13】进入这个房间后，望向天花板，就要和中BOSS瓦特战斗了。其弱点是眼睛，但是它平时会闭着，再加上重重泡泡的围绕，很难命中。首先要用爆弹、火箭以及剑击，削减其身上的泡泡。将泡泡全部消灭之后，瓦特会开始四处突进。躲到安全的角落里，锁定瓦特，待其睁眼时射箭，反复几次就可以将其击倒。胜利后出现宝箱，里面装着冰箭。返回【11】。



【11】用冰箭将喷石章鱼冻住，踩住它爬上中央的阀门处，转动红色的阀门。之后返回【03】，再回到【05】。



1F

【05】用冰箭射击水面上闪闪发光的地方，可以在那里形成临时的立足点。踩着这些立足点前往【06】。



【06】用冰箭冻住蓝啾啾，将它推到房间深处，用它当踏板爬到红色的阀门处并转动它。回到【05】并前往【09】。



B1

【09】用冰箭制造立足点，爬到【10】房门前，把门口的冰融化后进入。



【10】此处要再战壁虎蛙，不过壁虎蛙这次操纵的是大量的泡泡。避开泡泡击中壁虎蛙之后，它会将泡泡聚合在一起化成一个巨大的泡泡围绕它自己，并带着这个巨大泡泡高高跳起再压下。根据地上的影子逃出其攻击范围，并用冰箭命中跳到最高点的巨大泡泡，如此一来泡泡就会掉在地上摔回原形，而壁虎蛙也会失去保护，必须抓住这个机会攻击它。重复这个过程，就能将其消灭。胜利后从另一道门回到【09】。

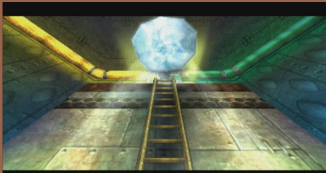


【09】从宝箱里拿到BOSS房间钥匙。用钩爪穿过缺口抓住天花板上的吊环，就能回到房间中。前往【03】。



1F

【03】用冰箭冻住【04】门前的水流，进入【04】。

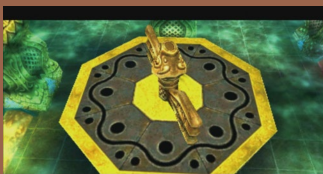


【04】利用钩爪和冰箭等，去到绿色阀门旁边，转动它后回到【02】。

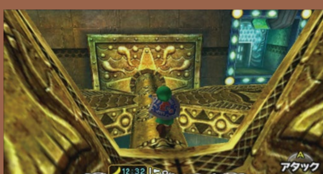


【02】西侧的出水口也开始喷水，用钩爪抓住天花板的吊环到达它旁边的平台，踩着水柱去转动红色的开关，会有水流冲击正中央的水车让其停下。接着去转动黄色的开关，停止最初的水流，如此一来水车就会反方向旋转。前往【03】，依然是进入有红绿色管道的出口，这次会到达【07】。

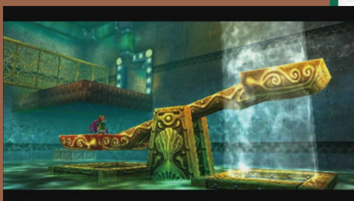




【07】用冰箭冻住水柱，能够让中央的水车停止转动。乘着上下移动的平台到达高处时，冻住水柱，之后踩着水车的转轴和扇叶，就能前往【08】。



【08】这个房间中分布了三个类似跷跷板的机关。用火箭解冻跷跷板上面的水柱，就能借助水柱的力量让另一端升起。理解这个机制之后，就先使用房间东侧的两台跷跷板，到达绿色阀门处转动它。最后再用靠近入口的跷跷板爬上平台回到【05】，然后前往【03】。

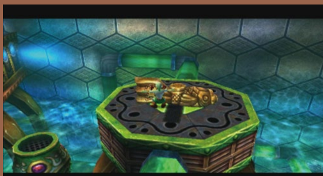


B1

【03】从底部的带有绿色管道的出口离开，这次会被水流带到【14】。



【14】沿着一旁的绿色管道走到绿色阀门处，转动阀门后一旁会喷出水柱，踩着水柱就可以到达BOSS房间门前。



失落妖精所在地

集齐本迷宫的失落妖精，可以前往位于佐拉海岬的妖精之泉，复活勇气的大妖精。作为报酬，林克的防御力会变为2倍。

【01】房间

・点燃所有的烛台后会出现宝箱，失落妖精就在宝箱当中。

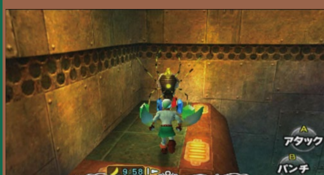


【02】房间

・入口正下方的水里。



・击败西南角的平台上的骷髅蛛后出现。

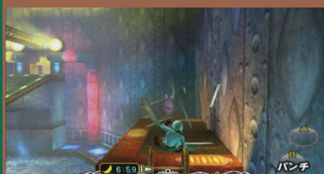


【03】房间

・水底正中央的罐子当中。可以在水面上用弓箭将其破坏，然后用大妖精的面具将其吸引过来。



・破坏西侧的木桶后出现。



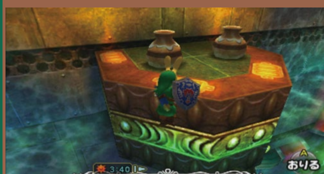
【04】房间

・在房间深处，用冰箭制造立足点，踩住用钩爪抓住天花板的吊环到达2F。打开正中央的宝箱后出现。



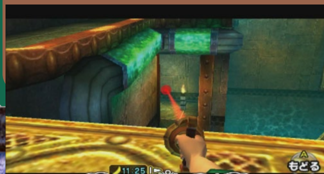
【05】房间

・破坏房间中间的罐子。

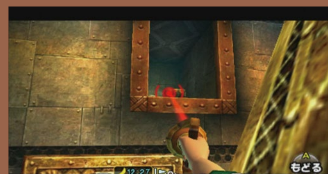


【07】房间

・左右移动的平台靠近墙壁时，能看到南侧有一个烛台。用钩爪抓住烛台会进入一个房间，旁边的宝箱里就装着失落妖精。



・移动平台上方有一个凹陷，里面放着装有失落妖精的宝箱。待水车停下后，踩在其扇叶上用钩爪抓住宝箱就能到达。

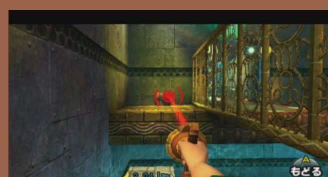


【08】房间

・靠近门口的跷跷板下方的水坑里有一个木桶，用佐拉林克的突进撞破木桶就会出现失落妖精。

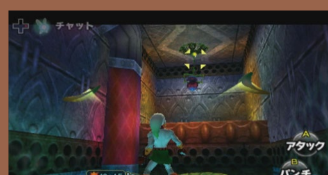


・转动阀门后踩住管道继续前进，到达一旁被围栏围起来的区域。用钩爪抓住对面的宝箱飞过去，打开它就会出现失落妖精。



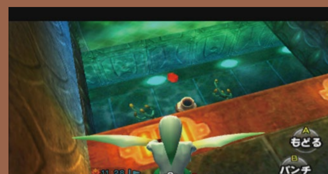
【09】房间门口

・将4只生化德库怪花全部消灭后会出现宝箱，宝箱中装有失落妖精。



【09】房间

・破坏入口附近的水路里的罐子，之后用大妖精的面具吸引过来。

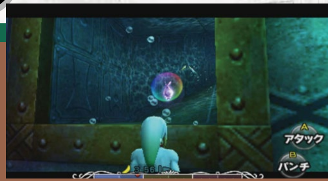


【14】房间

・在阀门正下方，用箭射破气泡后，用大妖精面具吸引过来。



・在B2西北侧离开房间的水路里，保持距离用佐拉林克的双鳍破坏气泡后，用大妖精面具吸引过来。



BOSS战

进入BOSS房间后，从中间的大坑往下跳，就要和巨大面具鱼咕呦咕开战。第一阶段，BOSS会浮出水面绕着中央平台游泳，用箭射它肉的部分，就能对其造成伤害。命中数箭后，BOSS会浮在水面露出眼珠弱点，同样用箭攻击。有时BOSS会趴在平台上进行突进攻击，只要在它准备的过程中横向移动就可以避过，不然直接跳到旁边的水里也是个不错的选择。



累积一定伤害后，战斗会进入第二阶段。BOSS会把中央的平台毁掉，所以必须要以佐拉林克的形态迎战。水底会冒出许多水雷，用锁链连接着，攻击锁链的话能切断连接。BOSS停下游动时，会张开嘴开始吸水，如果附近有切断连接的水雷，BOSS会把它吸进去并受到伤害，露出眼珠弱点。而林克被吸进去会受重伤，所以必须保持距离并用带电的突进逃开。BOSS有时还会放出小鱼进行攻击，用电流防护罩将其一网打尽可以获得补HP的红心。击败BOSS后出现心之器，以及面具“咕呦咕的残骸”。接触面具后发生剧情。



海湾之行-尾声

我跟林克再次去到了异世界。这次我抢在巨人说话之前，把托雷尔你跟我说的，又跟巨人说了一遍：用巨人的力量，来阻止即将发生在这个世界的惨剧。而巨人则回应道“拯救朋友”，估计是指最后一个巨人吧。救出最后的巨人的话，它们应该就会帮忙吧。

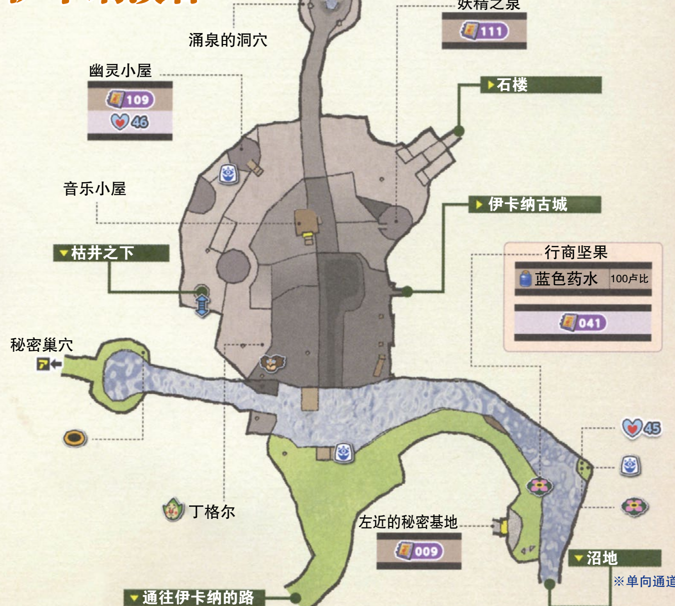
离开异世界之后，我们回到了佐拉大厅的背面。海龟继续陷入沉睡，而林克则以弥卡乌的形态，和恢复了歌声的露露，以及乐队的大伙一起，演奏了动人心弦的一曲。



死谷之行

流程 前往伊卡纳的坟场，在巨大骸骨前吹奏觉醒的奏鸣曲→击败巨大骸骨，获得队长的帽子→在第一天晚上，戴上队长的帽子，命令坟场中的小骷髅挖坟→在墓穴中学会岚之歌→在通往伊卡纳的路上的诡异男子前，戴上伽罗的面具→前往涌泉的洞穴，吹奏岚之歌→用炸弹吸引小女孩的注意力，潜入音乐小屋→对小女孩的父亲吹奏治愈之歌，获得木乃伊的面具→准备好红色药水、魔法豌豆和大爆弹后进入枯井→突破枯井，获得明镜之盾，并进入伊卡纳的古城→击败伊卡纳王，学会脱壳的挽歌→前往石楼，利用脱壳的挽歌到达神殿。

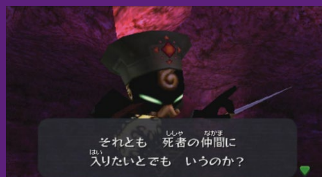
伴随着时之歌，我和林克又迎来了新的轮回。巨人只剩下最后一个了，我们心中的兴奋要远超疲惫，赶紧策马奔腾冲向东方的山谷。通往伊卡纳的路上布满了真爆弹鼠和各种障碍物，不过有坐骑护驾，倒也没什么大碍。只是中途的断崖拦住了去路，坐在崖边的诡异男子告诉林克前方危险，生人勿近，除非带来“寄宿着游荡鬼魂的面具”。咦，之前在哥曼跑马场拿到的面具不就是了吗？戴上伽罗的面具之后，诡异男子笑嘻嘻地消失了，只留下一棵树。虽然我毛骨悚然，但是也只能硬着头皮继续前进了。林克用钩爪抓住那棵树，跨过断崖走进了伊卡纳溪谷。



走到河边的时候，突然间出现了一个伽罗，似乎是把林克误认为他的老大了。发现认错人之后，伽罗拔刀就开始扑向林克。林克举盾一挡，伽罗被自己的势头震得发麻反而躺在了地上，林克连忙挥剑补刀。几个回合下来终于收拾了伽罗，而伽罗留下了“通过溪流需要用到冰箭”的提示便消失了。根据伽罗的提示，用冰箭冻住了水里的喷石章鱼后果然通过了溪流，之后用钩爪抓住崖边的树一路攀登，终于到达了溪谷上方的城镇。



戴着面具走动的话，会不断有伽罗袭击，虽然费时间，但是能从他们口中获得线索。城镇已经完全荒废，连袭来的伽罗都说，除了正中央的音乐小屋里的父子之外，这里已经没有活人。（一旁的丁格尔大叔不算人？）据说音乐小屋奏响的旋律可以驱散屋外的魔物，但是旁边的溪流现在已经干枯，没有推动水车的动力。作为水流源头的涌泉的洞穴，被邪恶的音乐家夏普控制住，一旦进入就会不断扣减HP。无奈之下，只好再次听从伽罗的提示，到伊卡纳坟场学习和它对抗的方法。

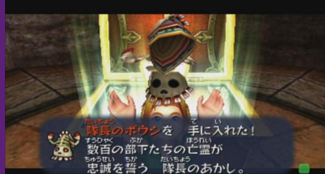


坟场里埋葬的都是曾经的伊卡纳的兵士，到了晚上，它们集体从墓地里爬出来玩耍，场面却是说不出的恐怖。林克走到了坟场深处，想找守墓者问问线索，没想到他却死死地躲在房里不出来。守墓者的房子旁边有一



具巨大的骸骨，为了壮壮胆子，我对着林克开玩笑：“对它吹奏觉醒的奏鸣曲不知道会不会醒过来呢？”谁知林克居然真的照做了，而且巨大骸骨还真的复活了，并且不由分说就要和林克比赛！

比赛内容是在巨大骸骨跑完赛道一圈之前将其击倒。赛道两旁有紫色物体的地方，在巨大骸骨经过后会生出火墙，同时还会出现两只小骷髅。将小骷髅击败之后，火墙就会消失。林克化身成哥隆形态一路滚到巨大骸骨脚边撞了它一下，心眼小的巨大骸骨马上就放弃奔跑开始全力攻击林克。不过巨大骸骨对于脚边的东西没什么法子，只有偶尔的下压攻击会打到林克。而林克则用一套威猛的连环拳打得巨大骸骨跪地求饶。被林克强大的力量所征服的巨大骸骨，希望林克将战争已经结束的消息转达给它至今仍在尽忠职守的部下们。托付了这个愿望之后，巨大骸骨归于尘土，而留下了一个装有队长的帽子的宝箱。



戴上队长的帽子之后，在坟场里调皮捣蛋的小骷髅们就会把林克错认为它们的队长，而且还能对话了！原本诡异的场景一下子又变得滑稽了起来。其中一个坟墓旁边有三只小骷髅在打转，确认了墓碑上的内容之后，林克向旁边的小骷髅们下达了挖坟的命令。这应该不会遭天谴吧？



从墓穴跳下去，来到了一个房间，里面布满了蝙蝠。点燃所有烛台能够打开最后一个房间的房门，这里有一具厚重的铠甲。林克试着用剑捅了一下，它居然就开始动了起来。铠甲的大斧伤害很高，可惜过于笨重，出招后破绽太大，被林克用轻巧的剑钻了空子；没想到几个回合过后，铠甲居然卸掉了外面的那一层，动作也变得轻盈，林克果断拉开距离，用弓箭射击，不一会儿便将铠甲完全消灭。战斗刚结束，便出现了一个幽灵。它自称弗拉特，正是夏普的弟弟。它希望我们能够把饱含其愤怒的旋律，传达给它愚蠢的哥哥。之后从它身后的石板处，林克学会了能够净化黑暗的旋律——岚之歌。



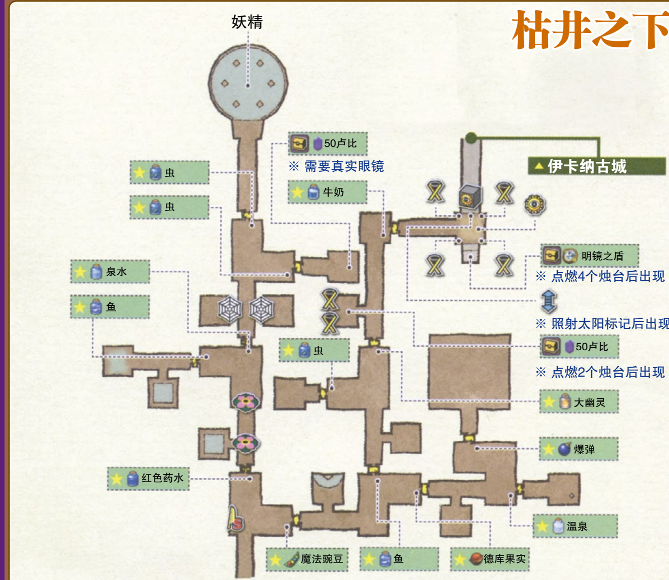
回到涌泉的洞穴，林克立马吹奏了岚之歌。狂雷和暴雨不仅解除了夏普身上的诅咒，也让洞穴里再次涌出了泉水。恢复正常的夏普告诉我们，让不应存在的死者出现，正是“戴着面具之人”的策略，要解救这块土地，就必须前往石楼的神殿，而知晓进入神殿的方法的，只有至今仍徘徊在伊卡纳古城的王。托付了这一切之后，夏普也随之消失。

走出洞穴，发现音乐小屋开始演奏旋律，原本徘徊在周围的木乃伊也消失了。虽然想要进入小屋，可是门口的小女孩警戒心很强，看到林克就回屋抵住门。不过小孩子总是有好奇心，在小屋的一边扔出一个爆弹，小女孩就会被爆炸声所吸引而跑出来，趁这个机会，林克连忙从小屋的另一侧溜进屋里。进去之后，我们打算见见孩子的父亲，却没有看到人影。我发现楼下的衣柜里有些蹊跷，便招呼林克过去打开，没想到竟蹦出了一只木乃伊！不过仔细一看，木乃伊还带有人的面孔，林克连忙吹奏了治愈之歌。在旋律的作用下，邪恶的力量被封印到面具当中，木乃伊也变成了人类。见到这一幕的小女孩扑进了父亲的怀抱，而林克则捡起了木乃伊的面具，静静地离开。



接下来就必须前往伊卡纳古城了，但是古城的入口被石块挡住。据说一旁的枯井能够通到古城内部，事到如今也只能碰碰运气。没想到的是，枯井下面已经完全变成了木乃伊的巢穴。看来刚刚拿到的面具可以派上用场了。

枯井之下



这个迷宫里的每一道门都有一只木乃伊看守，戴上木乃伊面具和它们对话，能知道它们想要的东西。把对应的东西给它们的话，木乃伊就会消失。迷宫的每个房间当中都分布着不同的东西，除了最初两只木乃伊需要的红色药水和魔法豌豆之外，大部分的东西都可以在这个迷宫中得到。



想要直接拿到明镜之盾、前往伊卡纳古城的话，需要自带魔法豌豆、鱼、大幽灵和牛奶给木乃伊。但是大幽灵要自带有些麻烦，最好还是在这个迷宫中获得。想要前往大幽灵所在的房间，则需要德库果实和爆弹，倒也不会太麻烦。

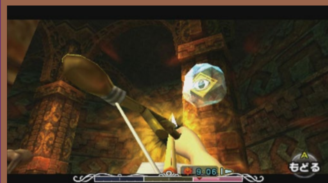
将以上物品统统交给木乃伊之后，会来到东北角的房间，在这里点燃四方的烛台之后，就会出现装有明镜之盾的宝箱。用明镜之盾反射光线照耀墙上的太阳，就会出现梯子。再反射光线照耀石块上的太阳，石块就会消失，如此一来就可以爬上梯子进入古城。



伊卡纳古城



【1】用火箭射击柱子上被冻住的眼睛开关。除了一进门就看到的之外，在左方的柱子后面也有一个。两个都射击之后，通往【2】和【5】的门会打开，先进入【2】。



【2】敲击水晶开关，可以让一旁的天花板升上来。移动到德库花上，变身成德库林克，飞到黄色按钮边，再解除变身按下按钮打开通往【3】的门。



【3】西北角有一块看不见的平台，戴上真实眼镜可以看到。此处可以直接用普通林克跳到角落按下开关，再用箭消灭途中的骷髅蛛和门口挂着的水雷，一路跳到门口前往【4】。



【4】无视此处的敌人前往2F。沿着2F的外壁走，移动到正面踩下黄色按钮，再跳到1F，经由【1】进入【5】。



【5】用盾牌反射光线消灭怪手，注意它分裂出来的小怪手最好也消灭干净。之后照射石块上的太阳让其消失。戴上木乃伊的面具，穿过木乃伊进入【6】。



【6】再战长袍男巫，除了攻击属性变了之外，打法没有区别。

【7】戴着木乃伊面具，无视敌人爬上2F。在2F凹陷的位置使用大爆弹，炸开一个洞之后从那里跳下返回【1】。



【1】反射光线照射正前方的方块让其消失，之后进入BOSS房间开战。



决战伊卡纳王

战斗一开始，伊卡纳王就会用窗帘把射进房间的阳光遮住，不过在战斗中用火箭射击窗帘就能恢复光照。一开始要和伊卡纳王的两个部下战斗，由于它们会使用盾防御，所以只能看准它们的空隙攻击，如果离得比较远可以用钩爪拉近距离。将它们击倒后，必须用盾牌反射光线照射它们，不然它们会原地复活。

将部下收拾掉后，伊卡纳王会亲自上阵。伊卡纳王会使用喷毒和挥剑攻击，在其攻击时尽快拉开距离用箭反击效果比较好。它还有一招头和身体分开进行攻击的招式，这一招没有破解的方法，只能逃跑，且注意回避头部，不然会被咬住，然后被身体连击。头部和身体恢复连接时，会露出很大的破绽，这时是绝佳的攻击机会。





击败伊卡纳王之后，它两个部下又冒了出来，虽然只剩下头部却依然吵个不停。意识到这种无谓的争吵正是灭国原因的伊卡纳王喝停了它们，并对将它们从诅咒中解放出来的林克表示感谢。为了给伊卡纳带来真正的光芒，伊卡纳王希望林克征服石楼神殿，并提供“无心的士兵”给林克增强战力。林克从伊卡纳王处掌握了“脱壳的挽歌”，从此之后就可以制造自己的分身了。

学会了这一旋律之后，林克终于可以向着石楼进发。石楼当中有着许多按钮和漂浮的巨石，按下按钮就能让巨石移动到特定位置。用脱壳的挽歌制造的分身压着，就能固定巨石的位置，制造前进的路线。不过一路上看着林克不断地量产自己的分身，说实话也挺诡异的。最后我们来到了石楼的顶部，石楼神殿也近在眼前。

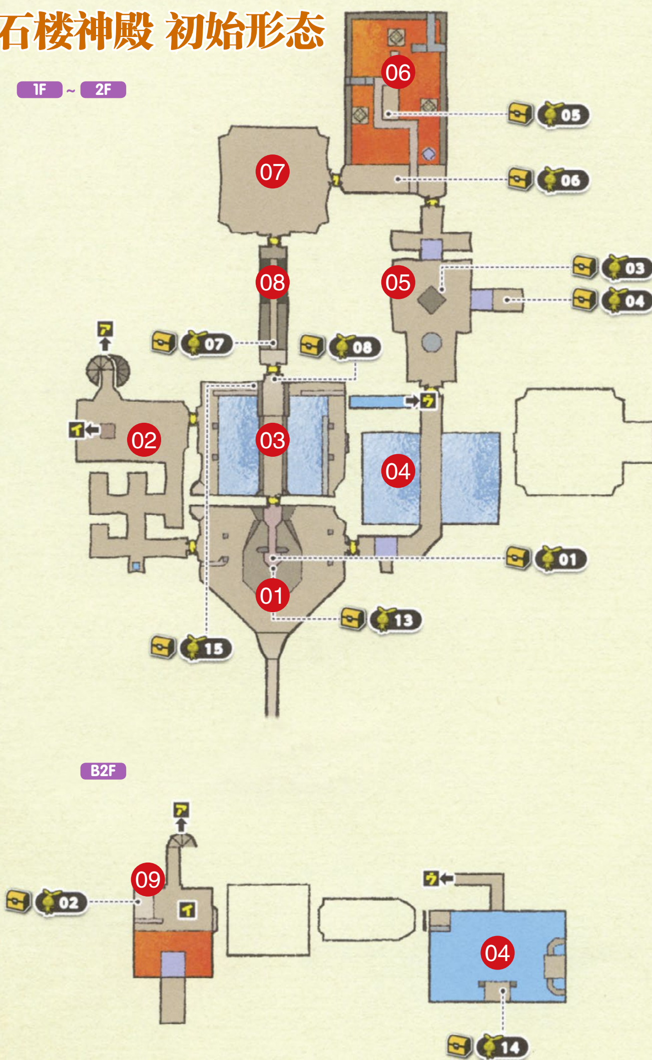




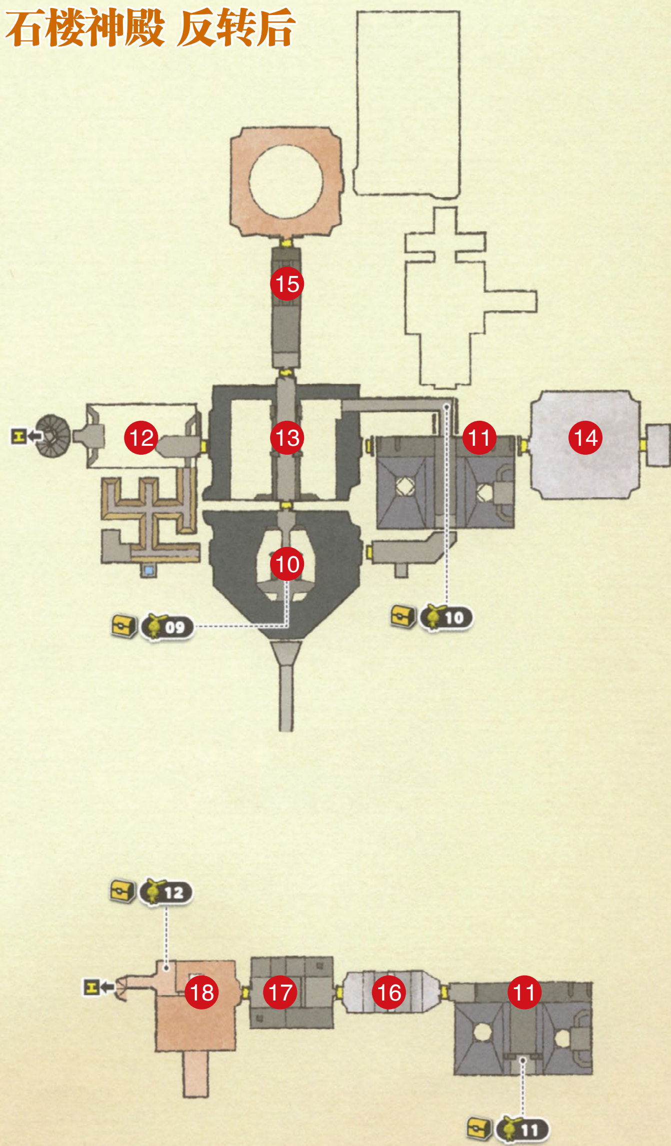
石楼神殿



这个迷宫到了后半部分会整个迷宫都颠倒过来，呈现完全不同的面貌。看到倒挂着的宝箱可不要太惊讶。



石楼神殿 反转后



正・1F

【02】从【01】直接进入这个房间，先消灭烦人的真爆弹鼠，然后用房间里的石块压住在凹陷处的蓝色按钮，用哥隆林克的分身压住面积最大的蓝色按钮，剩下两个按钮用另外两个分身压住，就能打开中间的门。穿过门，用炸弹炸开有裂纹的地面，然后进入【09】。





正・B2

【09】反射光线让正中央的方块消失，变成哥隆林克穿过岩浆地带打开最里面的宝箱可以拿到迷宫地图。把房间里的所有阿莫斯都消灭了之后，还会出现装有小钥匙的宝箱。拿齐之后回到【02】，开门进入【03】。



正・1F

【03】变成佐拉林克穿过池子到达对岸，切换成德库林克去踩下黄色按钮，从出现的宝箱中获得小钥匙后，经由池子里的水路前往【04】。



【04】浮上水面，爬上中间的通道。此处会出现蓄光镜，反射光线照射这种镜子的话，它会将光线吸收，一旦林克停止对它的照射，它就会开始释放光线，释放的量和吸收的量成正比。利用这种镜子，让有太阳标记的石块消失，就可以拿到指南针。用小钥匙打开【05】的门进入。

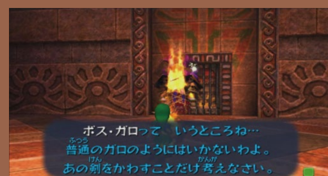


【05】变身成哥隆林克，用拳头将堆积在光源下面的石盘全部击飞。利用蓄光镜反射光线去照射【06】门前的太阳标记石块，进入【06】。



【06】变身成德库林克，借助德库花和途中的上升气流一路飞到【07】门口。

【07】这里要与中BOSS伽罗头头战斗。和伽罗不同，伽罗头头的攻击要全力回避，一旦失手，伽罗头头就会在原地张望，此时可以抓紧机会给它一击，然后就要撤离，万一贪刀就会被反击。一旦伽罗头头消失，很大几率会绕到林克背后，要当心。将其击败后，伽罗头头留下一句意味深长的话便消失，之后出现装有光箭的宝箱，拿上后前往【08】。



【08】击败挡路的怪物，回到【03】。

【03】用光箭连发击败中间通道上的大眼魔怪，回到【01】。

【01】离开迷宫，在迷宫外用光箭射击门口的红色宝石。整个迷宫会上下颠倒，之后重新进入迷宫。



反・1F

【11】经由【10】进入这个房间。变成德库林克，借助上升气流飞到2F，在对侧的通道里踩下黄色按钮，房间里就会出现装有小钥匙的宝箱。拿上小钥匙后飞到3F打开门前往【16】。



反・3F

【16】用光箭射击对面的红色宝石，变成哥隆林克通过岩浆地带后，再次反转房间，进入【17】。



【17】因为地面凹凸不平，要不断反转房间，让石头嵌入凹槽当中。之后通往【18】的门会打开。踏上石块离开房间。



【18】再一次和长袍男巫战斗，战法没有变化。不过这个房间里的出现点非常多，要快速切换视角追踪。胜利后，用钩爪抓住新出现的宝箱飞到上层，前往【12】。

反·1F

【12】变成德库林克，借助德库花飞到房间另一侧，途中的怪物可以无视。跳上一旁的缺口，用分身压住蓝色按钮来消除宝箱周围的火焰，之后从宝箱中拿到小钥匙。缺口里出现的死亡阿莫斯要用光箭射它们胸前的红色标记，让它们反转过来，再吸引它们倒栽葱就可以收拾它们。还可以戴上石块面具，直接无视它们。回到门前进入【13】。



【13】这里同样需要变成德库林克跨越房间，不过需要中转。被水雷挡住的地方有一个德库花。用箭清除水雷之后，中转一趟，然后进入【11】。



【11】狭窄的通道里有两只蓝泡泡，若是被它们碰到了会被诅咒，无法拔剑，在接下来的战斗中会很不利。用箭收拾它们比较安全。



【14】这里要与中BOSS戈梅斯开战。戈梅斯的弱点被蝙蝠包围着，首先要用光箭驱散蝙蝠，然后靠近戈梅斯，在其准备使用横砍的时候冲进它怀里攻击其弱点。得手之后要马上侧跳，不然会被其反击击中。如此反复便能将其击败，胜利后获得BOSS房间钥匙。之后原路返回到【13】，再经由一旁的门回到【10】。



【10】收拾掉门边的死亡阿莫斯之后，踩下黄色机关，会出现一个宝箱，用钩爪抓住那个宝箱，到达2F，之后进入【13】。



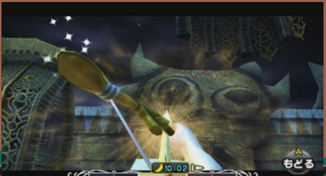
反·2F

【13】这里同样有一只大眼魔怪，将其消灭后进入【15】。
【15】进入后跳到1F，就可以进入BOSS房间了。

失落妖精所在地

集齐本迷宫的失落妖精，可以前往位于伊卡纳溪谷的妖精之泉，复活心的大妖精。作为报酬，林克会得到大妖精的剑。

【01房间】
・射击上方的眼睛开关，在出现的宝箱里。



・在反转神殿的【10】踩下死亡阿莫斯旁边的黄色按钮后，B1出现的宝箱里。



【03房间】
・用回旋斩或炸弹触发东北角的水晶机关后，出现的宝箱里。拿到光箭后回到该房间消除石块拿取宝箱。



・消灭大眼魔怪后出现的宝箱里。



【04】房间
・在反转神殿的【11】射击太阳标记后，在B1会出现宝箱。



【05】房间
・反射光线照射特定的太阳标记后，一旁会出现装有失落妖精的宝箱。



・用光线消除太阳标记的石块后，在其背后的宝箱里。



【06】房间
・用哥隆林克形态下去B1，用下压按下入口下方的机关，然后在最短时间内滚动到【07】房门下方的黄色按钮，消除【07】房门前的宝箱周围的火焰。之后打开宝箱获得。

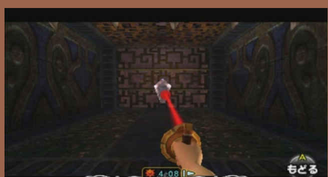




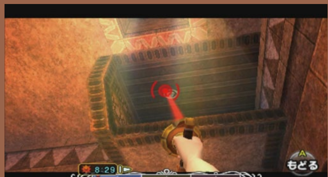
・在离入口附近不远的宝箱里，用德库林克飞过去获得。



【08】房间
・在反转神殿的【15】击打水晶开关，B1就会出现宝箱，打开后获得。



【09】房间
・用钩爪抓住夹层的吊环飞上去，打开一旁的宝箱获得。



【10】房间
・在神殿的【01】射击太阳标记，1F就会出现装有失落妖精的宝箱。

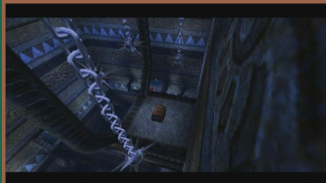


【11】房间
・用火箭射击被冻结的眼睛开关，在1F会出现装有失落妖精的宝箱。



・用分身压住2F的蓝色按钮，就能消除3F的宝箱周围的火焰。清除周围的水雷之后，用德库林克乘着气流飞上去打开，获得失落妖精。





【18】房间

・在战胜长袍男巫后出现的宝箱里。



BOSS战

这里的BOSS是大型面具虫双生莫鲁德。顾名思义，BOSS有两条虫子，赤色的虫子林克暂时拿它没有办法，只能避开其攻击，同时专心对付绿色的虫子。绿色的虫子的腹部有许多眼睛，用箭全数命中后，绿色虫子会掉到地上，露出眼珠弱点。重复几次就能消灭绿色虫子，然后沙漠的正中央会出现一个宝箱，打开后会获得巨人的面具。戴上巨人的面具后，林克会巨大化，战斗也进入第二阶段。



巨人林克按B键能使用拳头攻击，可连打还能蓄力，面对攻击可使用R键防御。移动速度慢是巨人林克的弱点，要快速接近最好按A键翻滚。维持巨人状态魔力会徐徐减少，破坏建筑物会掉出回复魔力的药水。而消灭第二阶段出现的小虫子会出现补血的红心。赤色的虫子有两种攻击方式：第一种是在空中飞的同时吐出火球，可以一边翻滚回避一边用拳头反击；第二种则是从地里钻出来对着林克连喷三个火球，可以翻滚回避或者防御。场地内放着两个石球，捡起它们丢向BOSS可以将BOSS直接击沉，推荐在BOSS使用第二种攻击方式时使用。小虫子会干扰林克的攻击，用翻滚碾压或者是蓄力拳的攻击效果比较好。把BOSS击沉之后，要快速接近它头部或尾部抓住它进行追加攻击。追加攻击四次之后，BOSS就会消灭，出现心之器以及面具“双生莫鲁德的残骸”。接触面具时发生剧情。



死谷之行-尾声

我告诉最后一个救出的巨人，既然我们这边已经完成了约定，它们也必须信守承诺。巨人留下一句意味深长的“原谅朋友”之后便消失了，朋友？指的是谁？

从异世界返回伊卡纳的溪谷，这里已经不再是死者的领土，光明开始降临这片土地。接下来，就该拯救时钟镇和塔鲁米那了！

三天后的世界

流程 第三天结束后前往钟楼顶上，吹奏誓言的号令→剧情过后进入月亮之中→和树下戴着梅祖拉的面具的小孩子对话，进入最终BOSS战。

之后的事情，弟弟你也知道了，我和林克再次来到了钟楼顶上，而这次我们是有备而来的。随着一曲誓言的号令，巨人果然从四面赶来，托住了下落的月亮。然而让月亮下坠居然并不是骷髅小子，不，应该是说梅祖拉的面具的最终目的，它居然还想支配月亮。眼看当时巨人也要撑不住了，我真的是很害怕，还想着让林克重新穿越。没想到林克和你一样，都想着到月亮上去阻止这次危机。男孩子，果然还是很鲁莽呢。



月亮上的景色和想象中很不一样呢，居然是有着苍天大树的茂盛草原。树下还有几个戴着我跟林克拿回来的面具的小孩在玩耍，而戴着梅祖拉的面具的小孩则孤零零地坐在树下。原来就是因为孤单，你才这么调皮吗？没有办法，最后一定要好好教育你一下呢！

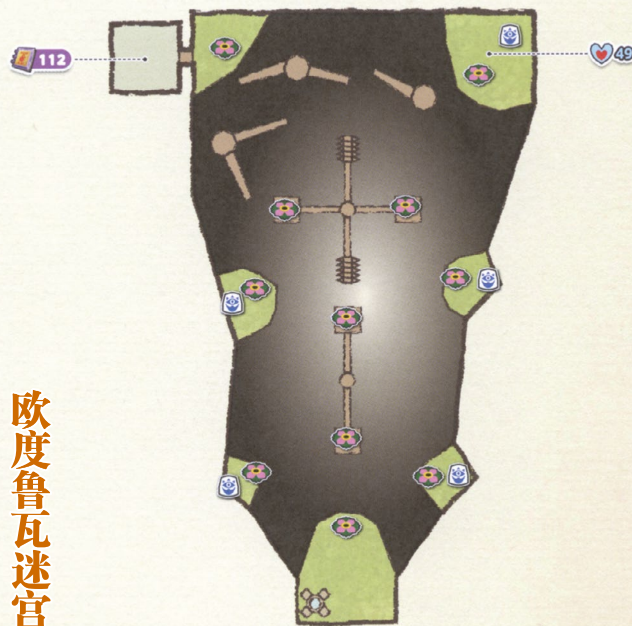


鬼神的面具

树下有5个戴着面具的小孩，除了戴着梅祖拉的面具的小孩之外，其他小孩一旦对话就会要求林克给他们面具。给出面具后会进入迷宫，在迷宫中要找出小孩，并且再次给他面具，就能回到树下。每个迷宫中还各放置了一个心之碎片，千万不要遗漏。

4个小孩合计会索要20个面具，不包括德库面具、哥隆面具和佐拉面具，因此林克必须集齐除鬼神的面具外的所有面具才能达成这个要求。完成4个迷宫之后，与戴着梅祖拉的面具的小孩对话，会得到鬼神的面具。鬼神的面具只能在BOSS战或钓鱼时使用，戴上后会变成鬼神林克。鬼神林克无法使用道具，按住L键或锁定敌人时挥剑能消耗魔力释放出冲击波，具有穿透性。以鬼神林克姿态进入最终战，可以吊打BOSS。

欧度鲁瓦迷宫（需要面具总数：2）

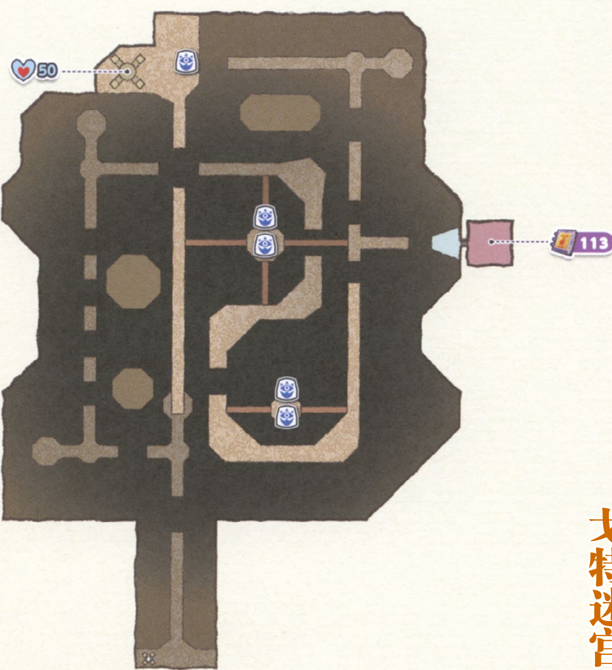


欧度鲁瓦迷宫

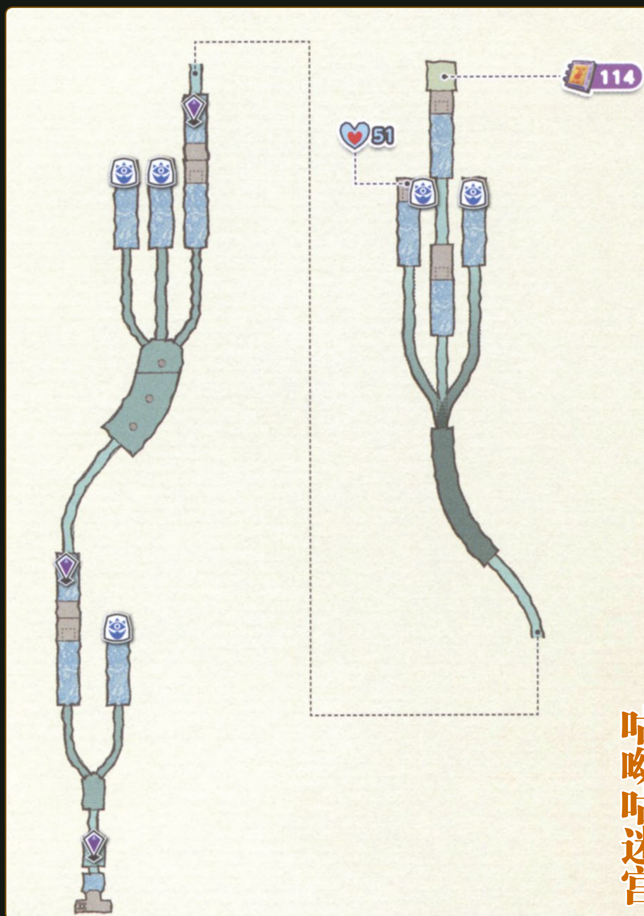
布满德库花的迷宫，全程用德库林克的滑翔前进。两侧平台之间的距离过远，必须要用中间旋转的机关上的德库花中转。十字形的机关，只要缩进德库花里就不会被扫中。

戈特迷宫（需要面具总数：4）

布满跑道的迷宫，全程用哥隆林克的滚动前进。放置在各个地方的空宝箱是用来给哥隆林克拐弯用的，只要角度正确，在进入东侧的S形弯道之前都可以不用操作。进入S形弯道后建议停下来调整角度，每个平台都有足够的空间让哥隆林克加速。东侧的房间要通过吊桥才能到达。

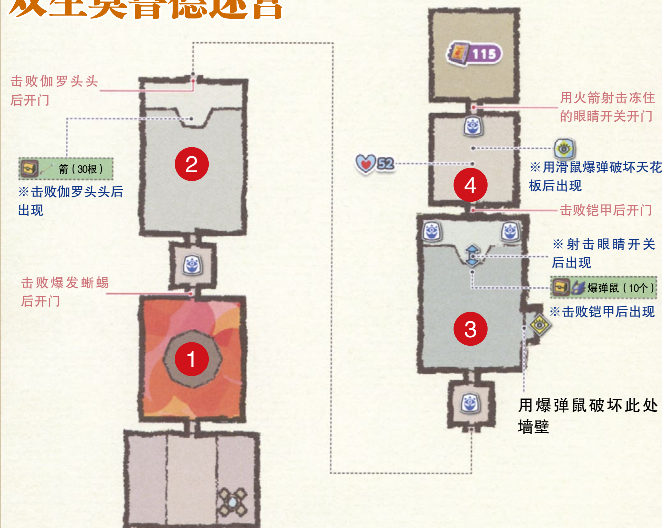


咕呦咕迷宫（需要面具总数：6）



布满水道的迷宫，全程要用佐拉林克的放电突进，建议事先喝一瓶梦幻牛奶。整个迷宫由三段水道组成，在水道的起点敲打水晶机关，就能开启水道终点的闸门，除了要用放电突进尽快到达终点之外，还需要从水里突进出水面跳跃到终点平台上。如果闸门关闭，或者不慎钻入了终点平台下方，就会回到整个迷宫的起点。三段水道都存在分歧，如果选择错误，就无法到达小孩所在的房间。要找到小孩必须按照左、右、上的顺序前进，要得到心之碎片则是按照左、右、中的顺序。

双生莫鲁德迷宫（需要面具总数：8）



以战斗为主的迷宫，需要迎战三名强敌，同时还要运用观察力找出继续前进的线索。

【1】击败爆发蜥蜴后开门。

【2】击败伽罗头头后会出现宝箱，同时房间的门会打开。用钩爪抓住宝箱，前往下一个房间。

【3】击败铠甲后出现宝箱并开门。用宝箱中的爆弹鼠炸开A处的墙壁，会出现眼睛开关。爆弹鼠举在手上，闪烁四次后释放，会比较容易炸开墙壁。射击眼睛开关会出现梯子。爬上梯子进入下一个房间。

【4】用爆弹鼠炸开天花板，会出现冻住的眼睛开关。拿出爆弹鼠，待其闪烁三次后释放，会比较容易炸开。用火箭射击冻住的眼睛开关，就可以进入下一个房间找到小孩。

BOSS 梅祖拉的面具

一开战，林克从四个神殿收回来的面具就会被吸收到墙上。梅祖拉的面具长出了众多触手，会对林克进行突进攻击。其攻击没有什么威胁，只是空隙比较难找，可以在其突进时利用德库花顶它，或者是看准其突进完的空隙直接用箭攻击其背面。背面被攻击到的梅祖拉的面具会掉到地上，这时可以上前补刀。受到一定伤害后，BOSS会把墙上的四个面具召唤出来并追加新的招式。四个面具会如同浮游炮般发射光弹，可以用盾牌挡下；而BOSS会发射射线，可以用明镜之盾反射。被射线扫到的浮游面具会即时被消灭，用箭攻击的话则需要三箭。建议在这个阶段先把所有浮游面具消灭，免得影响之后的战斗。把BOSS发射的射线反射回去给它，就能让其收到伤害。伤害累积到一定程度后，BOSS会变身。



BOSS 梅祖拉的化身

第二阶段的BOSS会长出手脚，然后在场内高速移动。当其速度减缓时用箭射它，BOSS就会跌倒，此时林克就可以上去补刀。当BOSS经过林克身边时，还可以用回旋斩蹭血。BOSS下蹲并同时把双手放在头上时，就证明要使用光弹了。光弹可以用盾牌防御，若是中了一发林克的动作就会停顿，然后被剩下的所有光弹命中，伤害颇高，需要留神。把这个阶段的BOSS的HP削减到一定程度后，战斗进入第三阶段。

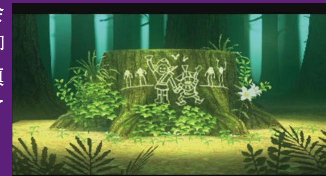


BOSS 梅祖拉的魔人

第三阶段的BOSS会开始使用长鞭，攻击范围很广，还有丰富的招式。长鞭攻击是可以防御的，挡下后可以看准空隙给BOSS一箭，如此一来BOSS就会停顿，可以上前补刀。BOSS有一招用鞭子卷住林克的招式，无法用盾牌防御，但是佐拉林克的话可以用电流防护罩趁机让BOSS麻痹。还有一招是放出陀螺，陀螺会一直旋转，一旦碰到就会受伤。只要牢记防御反击战术，战胜BOSS就只是时间问题。



三天后的世界，我原本以为不会到来，现如今能够在这里和弟弟你聊天，都是多亏林克的福。现在时钟镇的祭典已经开始，面具商人也拿回了他的面具，林克也踏上了新的旅途。我们就和骷髅小子一起回去森林吧。回去之后，我再和你讲讲，在那三天里发生的其他故事。





译名对照



人名

日文原文	译名
リンク	林克
スタルキッド	骷髅小子
チャット	恰特
トレイル	托雷尔
しあわせのお面屋	幸福的面具商人
魔法の大妖精	魔法的大妖精
チンクル	丁格尔
ジム	吉姆
アキンドナッツ	行商坚果
コウメ	小梅
コタケ	小竹
デク王	德库王
デク姫	德库公主
知恵の大妖精	智慧的大妖精
ダルマーニ3世	达鲁马尼3世
长老の息子	长老的儿子
力の大妖精	力的大妖精
ロマニー	罗玛尼
ミカウ	弥卡乌
エバン	艾邦
ジャパス	杰帕斯
シロウくん	小白

日文原文	译名
タツノオトシゴ	海马
ルル	露露
勇气の大妖精	勇气的大妖精
ダンペイ	丹培
シャープ	夏普
フラート	弗拉特
イゴース・ド・イカーナ	伊卡纳王
アンジュ	安吉
カーフェイ	卡菲
ポストマン	邮递员
サコン	左近
マニ屋のおじさん	当铺老板
アロマ夫人	阿罗玛夫人
バクダン屋のおふくろさん	爆弹店的老奶奶
グル・グルさん	咕噜咕噜先生
クリミア	克里米亚
ローザ姐妹	罗莎姐妹
トト	托托
ゴーマン座长	哥曼团长
ナデクロ	纳德库洛



敌兵



日文原文	译名
アイアンナック	铠甲
アイゴール	大眼魔怪
アイスキース	冰蝙蝠
青テクタイト	蓝雷公墨
青バブル	蓝泡泡
赤バブル	红泡泡
アモス	阿莫斯
イーノー	雪怪
イエローチュチュ	黄啾啾
ウィズローブ	长袍男巫
海ヘビ	海蛇
ウルフォス	狼
黄金のスタルチュラ	黄金骷髅蛛
オクタロック	喷石章鱼
オコリナッツ	愤怒坚果
海贼	海盗
ガロ	伽罗
キース	蝙蝠
ギブド	木乃伊
グエー	乌鸦
グリーンチュチュ	绿啾啾
クロボー	黑毛球
ゲッコー	壁虎蛙
ゴメス	戈梅斯
シェルブレード	利刃贝
ジャイアントビー	巨蜂
シロボー	白毛球
スカルギョ	骷髅鱼
スタル・キータ	大骸骨
スタルウォール	小骷髅蛛
スタルチュラ	骷髅蛛
スタルベビー	小骷髅
スナッパー	甲鱼
ダイオクタ	大章鱼
ダイナフォス	爆发蜥蜴

日文原文	译名
タックリー	塔库利
デキシーハンド	迪克西怪手
デクババ	德库怪花
デスアモス	死亡阿莫斯
デスプレコ	死亡清道夫
ドドンゴ	喷火龙
ドラゴンフライ	蜻蜓
ネジロン	滚滚岩
バイオデクババ	生化德库怪花
バッド・バット	坏蝙蝠
ピーハット	直升花
ビーモス	大眼机器人
ビッグポウ	大幽灵
ヒップループ	突进虫
ファイアキース	火蝙蝠
フォールマスター	坠落怪手
フリザド	冰风怪
ブルーチュチュ	蓝啾啾
フロアマスター	分裂怪手
ポウ	幽灵
ボス・ガロ	伽罗头头
ホワイトウルフォス	白狼
本物のボムチュウ	真爆弹鼠
ミニババ	迷你德库怪花
幼生ピーハット	幼体直升花
ライクライク	莱克莱克
リーデッド	活尸
リーバ	利巴
レッドチュチュ	红啾啾
ワート	瓦特
密林假面战士オドルワ	密林面具战士欧度鲁瓦
假面机械兽ゴート	面具机械兽戈特
巨大假面鱼グョーグ	巨大面具鱼咕呦咕
大型假面虫ツインモルド	大型面具虫双生莫鲁德



地名



日文原文	译名
クロックタウン	时钟镇
时计塔	钟楼
ナベかま亭	锅釜亭
ナベかま亭 从业员室	锅釜亭 宿舍
ナベかま亭 ロビー	锅釜亭 大厅
町の射的场	城镇射击场
ハニーとダーリンの店	甜心和达令的小店
ミルクバー	牛奶吧
町长公邸 执务室	镇长住处 办公室
町长公邸 应接室	镇长住处 接待室
デクナッツのプレイスポット	德库坚果的游乐场
妖精の泉	妖精之泉
ポストハウス	邮局
宝くじ屋	彩票店
バクダン屋	爆弹店
杂货屋	杂货店
マニ屋	当铺
洗濯场	洗衣场
マニ屋 里部屋	当铺 里间
天文观测所	天文台
タルミナ平原	塔鲁米那平原
沼地への道	通往沼地的小路
沼の射的场	沼地射击场
沼のつりぼり	沼之钓鱼场
沼の观光ガイド	沼地观光指引处
魔法オババの药屋	魔法婆婆药店
フシギの森	不思议森林
沼のクモ馆	沼之蜘蛛馆
デクナッツの城	德库坚果城堡
デク王の间	德库王之间
城の中庭	城堡中庭
城の里庭	城堡后庭
デクナッツのほこら	德库坚果地穴
ウッドフォール	原木瀑布

日文原文	译名
山里への道	通往山里的路
山里の锻冶屋	山里的锻冶工房
ゴロンの墓场	哥隆墓场
ゴロンの里への道	通往哥隆部落的路
ゴロンレース场	哥隆竞速场
ゴロンの里	哥隆部落
离れ山のほこら	远山的洞穴
ゴロンのほこら	哥隆住所
大バクダン屋	大爆弹商店
スノーヘッドへの道	通往雪顶之路
スノーヘッド	雪顶
ミルクロード	牛奶之路
ロマニー牧场	罗玛尼牧场
ドッグレース场	赛狗场
コッコ小屋	小鸡小屋
ゴーマントラック	哥曼跑马场
グレートベイの海岸	大海湾海岸
渔师の家	渔夫之家
海のクモ馆	海之蜘蛛馆
海贼の砦	海盗要塞
ゾーラのみさき	佐拉海岬
ゾーラホール	佐拉大厅
海のつりぼり	海之钓鱼场
滝上の溪流	瀑布上的溪流
どんがり岩	尖尖岩
イカーナへの道	通往伊卡纳的路
イカーナの墓场	伊卡纳坟场
イカーナ溪谷	伊卡纳溪谷
オルゴールハウス	音乐小屋
わき水のほら穴	涌泉的洞穴
イカーナ古城	伊卡纳古城
かれ井户	枯井
サコンのアジト	左近的秘密基地
秘密のほこら	秘密巢穴
ロックビル	石楼



其他



日文原文	译名
ムジュラの仮面	梅祖拉的面具
シ-か-スト-ン	席卡石
ボ-トクル-ズ	游船巡回
小さなカギ	小钥匙
コンパス	指南针

日文原文	译名
ダンジョンマップ	迷宫地图
ボス部屋のカギ	BOSS房间的钥匙
ゴシップスト-ン	流言石
特上ロ-ス岩	特上烤岩

事件列表

001	ボンバ-ズの合い言叶	地点	钟楼地下
	ヒミツの暗号		（时钟镇南）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	团员手册
触发时间	任意时间带		

流程中，与炸弹团团员玩捉迷藏，并获得暗号之后，就会解决这一事件。只是那个时间点尚未获得手册，随后在钟楼地下获得团员手册时，就会一并解决该事件。暗号不会随着穿越而改变，可以随时查看该事件来获得暗号。

002	ナベかま亭のお客さん	地点	锅釜亭 大厅
	ナベかま亭チェックイン		（时钟镇东）
触发条件	获得哥隆面具		
触发日期	第一天	获得物品	房间钥匙
触发时间	昼1:50～昼4:10		

用哥隆林克的姿态和柜台的安吉对话，并告诉她想要住宿。她便会误以为面前的就是之前有预约的“哥隆族的林克先生”而把二楼中间房间的钥匙给林克。进入房间后可以获得宝箱中的100卢比，还能够在特定时间偷听到安吉母女的对话。如果提早和安吉对话，或者用普通林克的姿态和安吉进行过对话，则该事件不会发生。

003	アンジュさんの悩み1	地点	锅釜亭 大厅
	アンジュさんと约束		（时钟镇东）
触发条件	完成事件012		
触发日期	第一天	获得物品	–
触发时间	昼2:18～夜7:50		

在安吉与邮递员对话完之后，戴上卡菲的面具和安吉对话。安吉似乎得知了和行踪不明的卡菲有关的线索，让林克晚上11点半到厨房来一趟。

004	アンジュさんの悩み2	地点	锅釜亭 厨房
	真夜中のお愿い		（时钟镇东）
触发条件	完成事件003		
触发日期	第一天	获得物品	给卡菲的信
触发时间	夜11:30～夜5:59		

要在晚上进入锅釜亭，一个是用房间钥匙打开正门，另一个是用一旁的德库花，从二楼阳台进入。来到厨房，安吉已经在那里等候。为了找出卡菲的所在地，安吉将一封信托付给了林克，希望林克帮忙尽快寄出。

005	アンジュさんの悩み3	地点	邮筒
	届け！恋人への手纸		（时钟镇各处）
触发条件	完成事件004		
触发日期	第一天或第二天	获得物品	–
触发时间	邮递员回收信件之前		

每天早上，邮递员会在时钟镇各处的邮筒回收信件。在其回收之前，将信件投入任意一个邮筒当中即可。查看邮筒，并选择物品栏中的信件，即可投信。

006	アンジュさんの悩み4	地点	锅釜亭 大厅
	思いを传えるペンダント		（时钟镇东）
触发条件	完成事件005		
触发日期	第二天或第三天	获得物品	–
触发时间	昼4:10～夜8:59 ※		

把卡菲给的回忆的项链交给安吉。得知卡菲心意的安吉，决定最后一天要在旅馆里等待卡菲。如果没有给予这个项链，最后一天安吉会前往牧场避难。

※ 最后一天的触发时间为昼6:00～昼11:59

007	アンジュさんの悩み5	地点	锅釜亭 宿舍
	めおとの誓い		（时钟镇东）
触发条件	完成事件006和009		
触发日期	第三天	获得物品	夫妇的面具
触发时间	夜5:00～夜5:59		钓鱼券（第二次开始）

在月亮即将落下的前一刻，卡菲终于现身在苦苦等待的安吉面前。见证了两人婚礼的林克，获得了夫妇的面具。无论是否触发系列事件，第三天的夜晚都可以进入宿舍，从宝箱中还可以获得100卢比。

008	爱の证を取りもどせ！ 1	地点	当铺 里间
	手纸が届く先は		（时钟镇 洗衣场）
触发条件	完成事件005		
触发日期	第二天	获得物品	回忆的项链
触发时间	昼4:10～夜9:59		

帮安吉寄出信件后，邮递员会在第二天下午3:00～3:59送达，这段时间内林克可以趁机潜入当铺的里间。和戴着狐狸面具的奇怪男子对话后，发现他就是卡菲。将事件经过告诉林克后，卡菲同时把回忆的项链也给了林克，希望他转交给安吉，而卡菲自己要想办法把抢走的太阳的面具拿回来。

009	爱の证を取りもどせ！ 2	地点	左近的秘密基地
	盗っ人のアジトへ		（伊卡纳溪谷）
触发条件	完成事件008，在事件018中让左近逃跑		
触发日期	第三天	获得物品	–
触发时间	夜7:00		

第三天卡菲会一直埋伏在秘密基地前，而左近会在晚上7:00左右进入秘密基地。和卡菲一起躲在基地前的石头背面等待，就能尾随左近进入其秘密基地，并和卡菲一起夺回太阳的面具。如果没有躲在石头后面，被左近看到的话，左近会逃走，事件也无法完成。秘密基地的攻克方法可以参考后文。

010	爱の证を取りもどせ！ 3	地点	锅釜亭 宿舍
	めおとの誓い		（时钟镇东）
触发条件	完成事件006和009		
触发日期	第三天	获得物品	夫妇的面具
触发时间	夜5:00～夜5:59		钓鱼券（第二次开始）

和事件007同时完成。

011	终わらない会议	地点	镇长住处 办公室
	おとなの决断		（时钟镇东）
触发条件	完成事件007		
触发日期	三天中的任意一天	获得物品	心之碎片（07）
触发时间	昼10:00～夜7:59 ※		

在镇长住处的办公室内，士兵和工人们就应该继续庆典还是让镇民去避难而争论不休。戴上夫妇的面具的话，在场的人们会回想起自己重要的事物而很快得出结论。对此表示感谢的镇长会赠予心之碎片。

※ 第三天的触发时间为昼10:00～昼5:59

012	アロマ夫人のたずね人1	地点	镇长住处 接待室
	息子をさがして！		（时钟镇东）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	第一天和第二天	获得物品	卡菲的面具
触发时间	昼10:00～夜7:59		

在镇长住处和阿罗玛夫人对话，她会错把林克当成寻人专家，而让林克去帮忙寻找一个月前失踪的儿子卡菲。同时会给林克一个仿照卡菲的脸制成的面具，让林克可以戴上它去寻找线索。

013	アロマ夫人のたずね人2	地点	当铺 里间
	カ-フェイが残したもの		（时钟镇 洗衣场）
触发条件	完成事件008，在事件018中让左近逃跑		
触发日期	第三天	获得物品	狐狸面具
触发时间	昼6:00～夜9:59		给母亲的急件

随着安吉和卡菲的事件的推进，一直上锁的当铺里间在第三天会处于可以随意进入的状态。与里面的当铺老板对话，得知他和卡菲是多年故交，同时还会从他手里得到两件物品。

014	アロマ夫人のたずね人3	地点	牛奶吧
	速达を届けろ！		（时钟镇 东）
触发条件	完成事件013和032		
触发日期	第三天	获得物品	装有梦幻牛奶的瓶子
触发时间	昼10:00～夜5:59		钓鱼券（第二回开始）

将当铺老板给的急件直接交到阿罗玛夫人手里的话，会得到装有梦幻牛奶的瓶子作为报酬。与阿罗玛夫人对话时，必须戴上卡菲的面具。这个事件不能和事件016同时完成。

015	时间ジャストの特训！	地点	邮局
	心で10数えろ！		（时钟镇 西）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	第一天和第二天	获得物品	心之碎片（14）
触发时间	昼3:00～夜11:59 ※		钓鱼券（第二回开始）

邮局的邮递员在下午会进行生物钟精准度的训练。和他对话，支付2个卢比后会进入迷你游戏，需要在时间刚好10秒的时候按停。戴上兔子头巾的话，迷你游戏的过程中会一直显示时间，游戏的难度会大幅度下降。

※ 第二天的触发时间从昼5:00开始。

016	ポストマンの悩み	地点	邮局
	最后の邮便		（时钟镇 西）
触发条件	完成事件013		
触发日期	第三天	获得物品	邮递员帽子
触发时间	昼12:00～夜5:59		

把“给母亲的急件”交给邮递员，他会立刻送去牛奶吧给阿罗玛夫人。阿罗玛夫人让邮递员前去避难的一句话，让一直纠结于逃跑还是忠于使命的邮递员得以解放。在牛奶吧门口把帽子送给林克之后，邮递员会飞一般地离开。

017	マニ屋の掘り出し物	地点	当铺
	掘り出し物のお面		（时钟镇 西）
触发条件	获得巨人的钱包，并完成事件018		
触发日期	第三天	获得物品	熬夜的面具
触发时间	夜10:00～夜5:59		

在第一天晚上，帮助爆弹店的老奶奶的话，那么第三天晚上，当铺里会以500卢比的价格出售熬夜的面具。将该面具买下后，事件完成。如果没有帮助老奶奶，则商品会变成大爆弹袋。若是失手干掉了抢劫的犯人，则什么都不会出售。

018	バクダン商売 1	地点	时钟镇 北
	スリを追い拂え!		
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	第一天	获得物品	爆裂的面具
触发时间	夜12:30 ~ 夜1:00		

在深夜独自搬运货物的爆弹店的老奶奶会遭遇抢劫，上前用剑攻击犯人，犯人会丢下货物逃跑。把货物还给老奶奶，会得到面具作为报酬，而爆弹店第二天也会出售大爆弹袋。用哥隆林克和佐拉林克的攻击也能击退犯人，但是德库林克的攻击则不奏效。另外，如果用箭或钩爪攻击犯人，犯人会当场被炸死，事件也无法完成。

019	バクダン商売 2	地点	爆弹店
	大きなボム袋入手		（时钟镇 西）
触发条件	完成事件018		
触发日期	第二天和第三天	获得物品	大爆弹袋
触发时间	任意时间带		

帮助了老奶奶之后，第二天爆弹店里就会陈列大爆弹袋作为商品，用90卢比将其买下便完成事件。如果任由犯人抢走商品，则第三天晚上在当铺会以100卢比的价格出售大爆弹袋。

020	バクダン商売 3	地点	哥隆部落
	最大のボム袋入手		
触发条件	获得哥隆面具，并完成事件019		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	最大的爆弹袋
触发时间	任意时间带		

拥有大爆弹袋的情况下，以哥隆林克形态和哥隆部落的行商坚果对话，就可以花200卢比购买最大的爆弹袋。如果先触发了搬迁事件，那么跟随行商坚果前往沼地也可以买到。

021	カ–ニバルの历史	地点	锅釜亭 书斋
	おばあさんの长い话		（时钟镇东）
触发条件	完成事件017		
触发日期	第一天和第二天	获得物品	心之碎片（08）
触发时间	昼6:00 ~ 昼5:59		

听安吉的外婆讲“ときのカ–ニバル”的故事，事件会飞跃两个小时，而且中途林克会睡着。不过戴上熬夜的面具的话，就能够完整听完整个故事。听完故事后，回答“祭りの前夜”，会得到心之碎片作为奖励。

022	タルミナの神话	地点	锅釜亭 书斋
	おばあさんの长い长い话		（时钟镇东）
触发条件	完成事件017		
触发日期	第一天和第二天	获得物品	心之碎片（09）
触发时间	昼6:00 ~ 昼5:59		

听安吉的外婆讲“4人のきょじん”的故事，事件会飞跃到次日早上，而且中途林克会睡着。不过戴上熬夜的面具的话，就能够完整听完整个故事。听完故事后，回答“わかんない”，会得到心之碎片作为奖励。

023	宿屋のオバケ	地点	锅釜亭 厕所
	トイレの大ピンチ!		（时钟镇东）
触发条件	获得纸质道具		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（10）
触发时间	夜12:00 ~ 夜5:59		

锅釜亭的楼梯下方有一个厕所，在深夜会出现谜样的手。把任意一种纸质的道具给它，就能拿到心之碎片作为报酬。纸质道具包括和行商坚果们交换获得的权利书，以及安吉和卡菲的系列事件中获得的信件。

024	悲しみのメロディ	地点	时钟镇 洗衣场
	ざんげのメロディ		
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	第一天和第二天	获得物品	布雷面具
触发时间	夜6:00 ~ 夜5:59		

夜晚在洗衣场会听到悲伤的旋律，走进去才发现是咕噜咕噜先生的演奏。倾听他的忏悔，会得到布雷面具作为回报。

025	ダンスにかける思い 1	地点	塔鲁米那平原
	幽灵とダンス		
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	伽马罗的面具
触发时间	夜12:00 ~ 夜5:59		

在塔鲁米那平原北部的蘑菇山上，每当到了深夜就会出现跳舞的幽灵。因为自己的舞蹈不能流传于世，它心中充满悔恨导致无法成佛。用治愈之歌安抚它的灵魂，就可以获得它的面具。

026	ダンスにかける思い 2	地点	时钟镇 西
	ロ–ザ姊妹の新ステップ		
触发条件	完成事件025		
触发日期	第一天和第二天	获得物品	心之碎片（15）
触发时间	夜6:00 ~ 夜5:59		

罗莎姐妹因为没有新舞蹈的灵感，一直都在苦恼。即使夜晚反复进行练习也没有什么成果。戴上伽马罗的面具，在她们面前演练一遍，不仅传承了伽马罗的遗志，也解决了罗莎姐妹的苦恼，最终从她们手里拿到了心之碎片作为报酬。

027	心ふるわせるサウンド 1	地点	牛奶吧
	バ–のサウンドチェック		（时钟镇 东）
触发条件	完成事件032		
触发日期	第一天和第二天	获得物品	–
触发时间	夜10:00 ~ 夜4:59		

获得罗玛尼的面具后，就可以在营业时间进入牛奶吧。在里面的托托先生想调试音响，希望林克能帮他的忙。只要登上舞台，按照托托的指示到达指定位置，并演奏指定的旋律即可。不过在一旁闷声喝奶的哥曼团长很不满地进行讽刺。

028	心ふるわせるサウンド 2	地点	牛奶吧
	座长の思い出の曲		（时钟镇 东）
触发条件	得到佐拉面具之后，并完成事件027		
触发日期	第一天和第二天	获得物品	团长的面具
触发时间	夜10:00 ~ 夜4:59		钓鱼券（第二回开始）

用面具变身的话，还可以用德库的喇叭、哥隆的鼓和佐拉的吉他分别进行音响调试。当四种音色的旋律在舞台上交集，连团长都禁不住感动得落泪。林克因此得到了洒泪的团长的面具。

029	ミルクロ–ドのレ–ス场	地点	哥曼赛马场
	ゴ–マン兄弟と胜负!		
触发条件	完成事件030		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	伽罗的面具
触发时间	昼6:00 ~ 昼5:59		

骑着爱马艾波娜来到这里的话，就可以花10卢比和哥曼兄弟赛马。规则是围绕场内跑一圈，先到达终点者胜利。凭借着艾波娜出色的跳跃能力，在内侧跨越栅栏缩短距离，最后终于获得了胜利，并拿到了伽罗的面具。

030	牧场のウシを守れ! 1	地点	罗玛尼牧场
	助っ人募集中!		
触发条件	完成事件082		
触发日期	第一天	获得物品	艾波娜之歌
触发时间	昼6:00 ~ 昼5:59		

在第一天进入牧场和罗玛尼搭话，就可以骑着艾波娜进行射箭练习。在2分钟内击中所有气球，罗玛尼就会把艾波娜之歌教给林克。要射中所有气球，十分考验骑射的技术，可以趁这个机会练习。

031	牧场のウシを守れ! 2	地点	罗玛尼牧场
	オバケ退治		
触发条件	完成事件082		
触发日期	第一天	获得物品	装着牛奶的瓶子
触发时间	夜2:30 ~ 夜5:15		钓鱼券（第二回开始）

从半夜2点半开始，就会有妖怪出现。妖怪最多同时存在8只，会沿着固定的路线向牛棚前进。妖怪被消灭后马上会在初始地点出现，所以最好等它们前进一段距离后再射杀。牧场里的狗会吠最接近牛棚的妖怪，要跟着它把那只妖怪优先处理，尤其是从背后接近牛棚的妖怪千万不要看漏了。这场战斗中，比起骑马，步行的机动性要更好。如果没有箭了，可以从牛棚边的木箱里补充。坚持到第一缕阳光出现后，战斗就会结束，之后罗玛尼会给一瓶牛奶作为答谢。

032	ミルクを守れ!	地点	罗玛尼牧场
	ミルク泥棒を追い拂え!		
触发条件	完成事件031		
触发日期	第二天	获得物品	罗玛尼的面具
触发时间	夜6:00 ~ 夜6:59		

第一天成功击退妖怪后，第二天傍晚就可以和克里米亚小姐一起把牛奶送到镇上。可是在运送过程中，发现牛奶之路被封住了，马车不得不绕道哥曼赛马场。在哥曼赛马场会有两名蒙面马贼前来破坏牛奶，而林克必须用弓箭击退他们。只要能够守住至少一瓶牛奶并离开哥曼赛马场就算成功。作为奖励，克里米亚会把牛奶吧的会员证——罗玛尼的面具送给林克。

033	コッコ小屋のヒヨコ	地点	小鸡小屋
	ヒヨコよ育て!		（罗玛尼牧场）
触发条件	完成事件024		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	兔子头巾
触发时间	昼6:00 ~ 夜7:59		钓鱼券（第二回开始）

坐在正中央的纳德库洛听说世界就要毁灭而一蹶不振，而最让他挂心的就是辛辛苦苦饲养的小鸡，还来不及看到它们长大的模样。戴上布雷面具按B键演奏进行曲，能够吸引身边的小鸡到林克身后列队。仔细搜索每个角落，让小屋内的10只小鸡全部跟在林克身后，就能让它们瞬间长大。欣慰的纳德库洛会把兔子头巾作为报酬送给林克。

034	ある町兵のゆくえ	地点	海盗要塞
	存在感のない人		
触发条件	到达海盗要塞		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	石块面具
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

来到海盗要塞中央的瞭望塔附近时，恰特会听到有人在和她搭话。撞开附近的木箱并戴上真实眼镜，会发现受伤了的士兵小白。由于极度没有存在感，连周围的海盗都没有发现到他的存在。给他带来红色药水或者是蓝色药水的话，他会把石块面具作为谢礼赠予林克。

035	町の大妖精さま	地点	妖精之泉
	魔法の大妖精复活		（时钟镇 北）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	大妖精的面具
触发时间	任意时间带		

林克恢复人形之后，再次带上走失的妖精（昼：洗衣场；夜：时钟镇 东）前往妖精之泉。在魔法的大妖精恢复原形之后，会给予林克大妖精的面具，这样一来林克在各个神殿当中收集失落妖精就更加方便了。

036	アキンドナッツの赖みごと 1	地点	天文台
	月の泪を手に入れろ		
触发条件	到达时钟镇		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	月之泪
触发时间	任意时间带		

在天文台用望远镜近距离观察骷髅小子，就会发生月亮上掉下月之泪的事件。之后从天文台的门出去，就能够捡到月之泪。这个事件在序章必定触发，得到团员手册时会显示这个事件已经完成。

037	アキンドナッツの頼みごと 2 町のデク花の权利	地点	时钟镇 南
触发条件	完成事件036		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	土地权利书
触发时间	任意时间带		心之碎片（02）

得到月之泪之后，就可以和钟楼前的行商坚果交换土地权利书，同时得到其身下的德库花的使用权。用这个德库花可以飞到钟楼楼顶入口处获得心之碎片。如果完成了事件038的话，那么德库花就没法使用了。这个事件同样在序章会触发，所以得到团员手册时会显示已完成。

038	アキンドナッツの頼みごと 3 沼のデク花の权利	地点	沼地
触发条件	林克恢复人形，且完成事件037		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	沼之权利书
触发时间	任意时间带		心之碎片（24）

以德库林克的姿态和沼地观光指引处门前的行商坚果对话的话，能够购买魔法豌豆。如果用别的形态对话的话，可以用土地权利书和它交换沼之权利书，同时得到其身下的德库花的使用权。利用这个德库花，可以获得沼地观光指引处屋顶的心之碎片。如果完成了事件039的话，那么德库花就没法使用了。

039	アキンドナッツの頼みごと 4 山のデク花の权利	地点	哥隆部落
触发条件	获得哥隆面具，且完成事件038		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	山之权利书
触发时间	任意时间带		心之碎片（30）

哥隆部落的行商坚果贩卖着最大的爆弹袋。以德库林克的姿态与其对话的话，可以用沼之权利书和它交换山之权利书，同时得到其身下的德库花的使用权。利用这个德库花，可以获得其头顶山崖处的心之碎片。如果完成了事件040的话，那么德库花就没法使用了。

040	アキンドナッツの頼みごと 5 海のデク花の权利	地点	佐拉大厅
触发条件	获得佐拉面具，且完成事件039		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	海之权利书
触发时间	任意时间带		心之碎片（41）

位于佐拉大厅的露露的房间里，会有行商坚果向佐拉族客户贩卖绿色药水。以哥隆林克的姿态与其对话的话，可以用山之权利书和它交换海之权利书，同时得到其身下的德库花的使用权。利用这个德库花，可以获得房间高处的心之碎片。如果完成了事件041的话，那么德库花就没法使用了。

041	アキンドナッツの頼みごと 6 谷のデク花の权利	地点	伊卡纳溪谷
触发条件	到达伊卡纳溪谷，且完成事件040		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	200卢比
触发时间	任意时间带		心之碎片（45）

在伊卡纳溪谷，会有行商坚果向在贩卖蓝色药水。以佐拉林克的姿态与其对话的话，它会用200卢比购买林克的海之权利书，同时得到其身下的德库花的使用权。利用这个德库花，可以获得山谷对岸的心之碎片。

042	银行のお得意样 1 银行の粗品	地点	时钟镇 南
触发条件	到达时钟镇		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	大人的钱包（巨人的钱包）
触发时间	任意时间带		

只要在银行存款超过200卢比，银行的工作人员就会帮林克升级钱包的容量。如果钱包尚未升级过，那么林克就会获得大人的钱包，卢比上限提升到200。如果已经获得了大人的钱包，那么林克会获得卢比上限为500的巨人的钱包。

043	银行のお得意样 2 限度额いっぱいの贮金	地点	时钟镇 南
触发条件	完成事件042		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（03）
触发时间	任意时间带		

如果林克在银行的存款达到5000卢比，就会得到心之碎片作为奖励。击败牛奶之路入口附近的怪鸟塔库利，在佐拉海岬玩破坏罐子的小游戏，把砂金、梦幻牛奶及大幽灵等物品卖给当铺等，都是有效的致富手段。

044	海岸のあやしい家 探检！海のクモ馆	地点	海之蜘蛛馆 （大港湾海岸）
触发条件	获得钩爪		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	大人的钱包（巨人的钱包）
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

在渔夫之家旁边有一个遍布蜘蛛的房子，将里面的30只黄金骷髅蛛的灵魂全部拿到之后回到入口，会出现一名男子，希望林克把这个地方让给他。答应他的话，他会帮林克升级钱包的容量。

045	町の射的名人を目指せ 1 町の射的场クリア	地点	城镇射击场 （时钟镇 东）
触发条件	获得勇者之弓		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	大箭袋
触发时间	昼6:00～夜9:59		（最大的箭袋）

在城镇射击场，可以支付20卢比玩小游戏。水里会冒出两种颜色的喷石章鱼，射中红色的会得到1分，射中蓝色的会扣去时间。在限定时间内获得40分以上，箭袋的容量就会升级。如果从未升级过便获得大箭袋，若是已获得大箭袋就会升级成最大的箭袋。

046	町の射的名人を目指せ 2 町の射的场マスター	地点	城镇射击场 （时钟镇 东）
触发条件	获得勇者之弓		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（11）
触发时间	昼6:00～夜9:59		

在城镇射击场的小游戏中，射中所有红色的喷石章鱼，获得50分满分的话，能够得到心之碎片作为奖赏。要拿到这个需要熟记所有喷石章鱼出现的位置，在下一波出现前就做好准备。

047	射的の达人への道 1 沼の射的场クリア	地点	沼地射击场 （通往沼地的小路）
触发条件	获得勇者之弓		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	大箭袋
触发时间	昼6:00～夜9:59		（最大的箭袋）

在沼地射击场，可以支付20卢比玩小游戏。林克面前会出现愤怒坚果和乌鸦等怪物，将它们全部消灭后还会出现狼。由于怪物会移动，所以难度比城镇射击场要高出许多，不过怪物的出现位置还是有规律可循的。在限定时间内击中所有出现的怪物的话，箭袋容量就可以升级。注意别漏掉了左右两端位置稍远的两只愤怒坚果。

048	射的の达人への道 2 沼の射的场マスター	地点	沼地射击场 （通往沼地的小路）
触发条件	获得勇者之弓		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（23）
触发时间	昼6:00～夜9:59		

在沼地射击场升级了箭袋之后，再一次进入小游戏并获得2180以上的分数，就能够获得心之碎片作为奖励。再一次把所有怪物消灭就能达成这个目标。

049	日替わりゲ−ムに挑め！ 1 ボムチュウ当て	地点	甜心和达令的小店 （时钟镇 东）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	第一天	获得物品	钓鱼券
触发时间	昼6:00～夜9:59		

甜心和达令的小店每天都会有不同的小游戏。第一天的小游戏要求林克站在店中央旋转的平台上，在限制时间内用爆弹鼠命中墙上的所有靶子。爆弹鼠只要角度稍有偏差，最终的移动轨迹就会相去甚远。跟着地面的箭头标识释放爆弹，命中率会比较高。平台的旋转速度会逐渐提高，最好趁一开始低速的时候尽可能多地命中靶子。

050	日替わりゲ−ムに挑め！ 2 バクダン・バスケット	地点	甜心和达令的小店 （时钟镇 东）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	第二天	获得物品	钓鱼券
触发时间	昼6:00～夜9:59		

第二天的小游戏要求林克站在店中央旋转的平台上，在限制时间内把爆弹投进墙上的篮子里。林克需要助跑才能把爆弹投进篮子里，要小心不要从平台上掉下去。平台的旋转速度会逐渐提高，最好趁一开始低速的时候尽可能多地命中。

051	日替わりゲ−ムに挑め！ 3 的当て	地点	甜心和达令的小店 （时钟镇 东）
触发条件	获得勇者之弓		
触发日期	第三天	获得物品	钓鱼券
触发时间	昼6:00～夜9:59		

第三天的小游戏要求林克站在店中央旋转的平台上，在限制时间内用箭射中墙上的所有靶子。由于可以瞄准，难度比前两种游戏要低，时间也比较充裕。错手射中中间的甜心和达令，也不会有任何影响。

052	日替わりゲ−ムに挑め！ 4 3日间全部クリア！	地点	甜心和达令的小店 （时钟镇 东）
触发条件	连续的三天内完成事件049～051		
触发日期	第三天	获得物品	心之碎片（12）
触发时间	昼6:00～夜9:59		钓鱼券（第二回开始）

在中途没有吹奏时之歌的情况下，在连续的三天里挑战甜心和达令的小店的三种小游戏并全数通过，在第三天的小游戏完成时就会获得心之碎片作为奖励。

053	3つの数字で运だめし 1 宝くじ1日目当选！	地点	彩票店 （时钟镇 西）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	第一天	获得物品	50卢比
触发时间	昼6:00～夜10:59		

白天在彩票店花10卢比，并输入3位数字就可以购买彩票。晚上回到彩票店就能得知当天开出的号码，如果和彩票的数字完全相同，就能获得50卢比。第一次购买彩票，即使没有中奖也没有关系，因为中奖数字不会变，在穿越后再回来买，就必定可以中奖。

054	3つの数字で运だめし 2 宝くじ2日目当选！	地点	彩票店 （时钟镇 西）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	第二天	获得物品	50卢比
触发时间	昼6:00～夜10:59		

同事件053。

055	3つの数字で运だめし 3 宝くじ3日目当选！	地点	彩票店 （时钟镇 西）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	第三天	获得物品	50卢比
触发时间	昼6:00～夜10:59		

同事件054。

056	めざせ剣道の达人!	地点	剑道场
	剑の特训!		（时钟镇 西）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（16）
触发时间	任意时间带 ※		钓鱼券（第二回开始）

在剑道场花10卢比，就能挑战上级的实战课程。把道场内出现的10根圆木全部用跳斩切开，就能拥有免许皆传的称号，并获得心之碎片作为奖励。要使用跳斩，必须先用L键锁定圆木。

※第三天的触发时间只到夜11:59。

057	宝箱屋のゴウカな景品	地点	宝箱屋
	お姉さんはマッチョ好き		（时钟镇 东）
触发条件	得到哥隆面具		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（13）
触发时间	昼6:00～夜9:59		钓鱼券（第二回开始）

在宝箱屋支付一定的金额后可以玩小游戏：在限制时间内避开随机出现的墙壁，获得最深处的宝箱，而宝箱内的东西就是报酬。虽然通常报酬都是50卢比，但是用哥隆林克的形态和开店的大姐姐对话的话，宝箱内的东西会变成心之碎片。此外，用不同形态的林克和大姐姐对话，一开始支付的金额也会改变。这个小游戏的关键就是不断地尝试和绕路，因此移动速度是最关键的，推荐用哥隆林克的滚动或者戴上兔子头巾。

058	デク花ジャンプを极めろ 1	地点	德库坚果的游乐场
	1日目记录更新		（时钟镇 北）
触发条件	到达时钟镇		
触发日期	第一天	获得物品	钓鱼券
触发时间	昼6:00～夜11:30		

以德库林克的姿态可以在这里支付10卢比玩收集卢比的小游戏。第一天需要利用德库花在垂直移动的平台上收集卢比，在1分15秒内集齐所有卢比即可完成事件。一旦从平台上掉下去，游戏即告结束，所以看准落脚点十分重要。在平台处于最高点时飞出会比较容易降落其他平台。

059	デク花ジャンプを极めろ 2	地点	德库坚果的游乐场
	2日目记录更新		（时钟镇 北）
触发条件	到达时钟镇		
触发日期	第二天	获得物品	钓鱼券
触发时间	昼6:00～夜11:30		

第二天德库林克需要利用德库花在水平移动的平台上收集卢比，在1分15秒内集齐所有卢比即可完成事件。一旦从平台上掉下去，游戏即告结束，所以算好平台的移动速度，提前飞出或降落是十分重要的。熟练掌握德库林克滑翔时的转弯技巧会很有帮助。

060	デク花ジャンプを极めろ 3	地点	德库坚果的游乐场
	3日目记录更新		（时钟镇 北）
触发条件	到达时钟镇		
触发日期	第三天	获得物品	钓鱼券
触发时间	昼6:00～夜11:30		

第三天德库林克需要利用德库花在水平及垂直移动的平台上收集卢比，在1分16秒内集齐所有卢比即可完成事件。一旦从平台上掉下去，游戏即告结束。时间其实是比较充裕的，灵活运用在前两天中学会的技巧，借助垂直移动的平台作为中转站就不难通过。

061	デク花ジャンプを极めろ 4	地点	德库坚果的游乐场
	デク花ジャンプの达人		（时钟镇 北）
触发条件	连续的三天内完成事件058～060		
触发日期	第三天	获得物品	心之碎片（05）
触发时间	昼6:00～夜11:30		钓鱼券（第二回开始）

连续三天刷新游乐场的纪录的话，这里的行商坚果会发现林克是个扮猪吃老虎的老手，不得不祭出心之碎片来打发林克。之后林克再次来到这里的话，行商坚果会尖叫着躲起来……

062	キ–タンを探せ!	地点	德库坚果的游乐场
	キ–タンのクイズ		（时钟镇 北）
触发条件	完成事件013		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（06）
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

在时钟镇北部以及牛奶之路，存在着一旦用剑去砍就会逃跑的草。戴上狐狸面具之后去砍这些草，会出现三尾的狐狸，并开始向林克一些关于塔鲁米那的问题。问题最多有5个，每个问题都有3个答案，全部选中正确答案的话，就能够获得心之碎片。

063	おしゃべり石のヒミツ 1	地点	地穴
	ゴシップスト–ン 北		（塔鲁米那平原）
触发条件	学会觉醒的奏鸣曲		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

在时钟镇北门的附近有一个地穴，里面有三小一大共四个流言石。对着流言石演奏觉醒的奏鸣曲、哥隆的摇篮曲或潮声的巴萨诺瓦其中一首，最大的流言石会变色。

064	おしゃべり石のヒミツ 2	地点	地穴
	ゴシップスト–ン 东		（塔鲁米那平原）
触发条件	学会觉醒的奏鸣曲		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

在天文台的附近有一个地穴，里面有三小一大共四个流言石。对着流言石演奏在事件063中演奏过的曲子，最大的流言石会变色。

065	おしゃべり石のヒミツ 3	地点	地穴
	ゴシップスト–ン 南		（塔鲁米那平原）
触发条件	学会觉醒的奏鸣曲		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

在通往沼地的小路的入口附近有一个地穴，里面有三小一大共四个流言石。对着流言石演奏在事件063中演奏过的曲子，最大的流言石会变色。

066	おしゃべり石のヒミツ 4	地点	地穴
	ゴシップスト–ン 西		（塔鲁米那平原）
触发条件	学会觉醒的奏鸣曲		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

在时钟镇西门附近的大石头下面有一个地穴，里面有三小一大共四个流言石。对着流言石演奏在事件063中演奏过的曲子，最大的流言石会变色。

067	おしゃべり石のヒミツ 5	地点	地穴
	石の色がそろった		（塔鲁米那平原）
触发条件	在连续的三天内完成事件063～066		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（20）
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

如果林克在四个地穴中都演奏了同样的旋律，所有的流言石会变为一样的颜色，而林克则获得心之碎片作为回报。

068	アキンドナッツを追え！ 1	地点	天文台
	未确认飞行アキンドナッツ		
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

在天文台使用望远镜望向时钟镇的钟楼，会看到有行商坚果从镇里飞出来。用望远镜一路追踪它，会看到它最终钻到天文台附近的地穴当中。

069	アキンドナッツを追え！ 2	地点	地穴
	アキンドナッツ发见!		（塔鲁米那平原）
触发条件	完成事件068		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（21）
触发时间	任意时间带		

尾随行商坚果钻入刚刚其进入的地穴。暴露了自己的秘密仓库的行商坚果，会企图用150卢比贩卖心之碎片来堵住林克的嘴。拒绝它一次的话会降价至100卢比。如果再次拒绝则无法购买。

070	写し绘コンテスト	地点	沼地观光指引处
	绘になる人は谁だ?		（沼地）
触发条件	在沼地得到相机之后		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（25）
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

在攻略原木瀑布神殿之前，沼地观光指引处会举办摄影比赛。只要和里面的大叔对话，就可以展示在沼地拍到的照片，换取卢比或者是一次免费的游船巡回。拍下德库王或者丁格尔的照片给大叔看，就能获得胜利并得到心之碎片作为奖品。

071	恐怖のクモの巣屋敷	地点	沼之蜘蛛馆
	探检！沼のクモ馆		（沼地）
触发条件	到达德库坚果城堡		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	诚实面具
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

沼之蜘蛛馆里有一名因为诅咒而变成了骷髅蛛的男子。帮他将馆内的30只黄金骷髅蛛击倒，并集齐它们的魂魄，就可以帮他解除诅咒，并获得诚实面具作为回报。

072	沼の大妖精さま	地点	妖精之泉
	知惠の大妖精复活		（原木瀑布）
触发条件	到达原木瀑布神殿		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	魔力槽的长度变为两倍
触发时间	任意时间带		

在原木瀑布神殿收集齐15只失落妖精之后，将它们带到同样位于原木瀑布的妖精之泉，就能让智慧的大妖精复活。复活的大妖精会把林克的魔力槽的长度变为两倍，在之后使用哥隆林克或佐拉林克的能力时，不会再捉襟见肘。

073	クスリ屋オババの新事业	地点	沼泽观光指引处
	コウメばあさんの的当て		（沼地）
触发条件	在不思议森林救出小梅婆婆，同时攻略完原木瀑布神殿		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	空瓶
触发时间	任意时间带		

在原木瀑布神殿击败欧度鲁瓦之后，沼地的水质会得到净化。前往沼泽观光指引处，小梅婆婆会开展新的观光项目：乘坐游船巡回的同时，用箭射击小梅婆婆拿着的靶子。在巡回结束之前，射中靶子30次以上，就能够得到空瓶作为奖励。初次参加免费，之后的参加费用为10卢比。如果射中婆婆10次，游戏强制结束。

074	デクナッツ王家の受难 1	地点	原木瀑布神殿
	デク姬救出!		（原木瀑布）
触发条件	攻略完原木瀑布神殿		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	德库公主
触发时间	任意时间带		

德库坚果城堡正因为公主的失踪而陷入混乱，作为嫌疑犯的猴子则面临处刑的危机。为了帮助猴子，林克必须从原木瀑布神殿带回公主。击败神殿中的欧度鲁瓦之后，会被传送到囚禁着公主的房间前。斩断藤蔓后和公主对话，再对着公主使用空瓶，就能带上她一起离开。

075	デクナッツ王家の受難 2	地点	德库王之间
	デク姫の归还		（德库坚果城堡）
触发条件	完成事件074		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

回到德库坚果城堡，在德库王的面前释放公主，就能解除一切的误会，而猴子也得到释放。发生在沼地的一切终于都恢复正常。

076	デクナッツ王家の受難 3	地点	德库坚果地穴
	执事と追いかけっこ		（德库坚果城堡）
触发条件	完成事件075		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	野猪面具
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

德库王的执事打算送礼回报带回公主的林克，让林克到德库坚果的城堡西侧的地穴去一趟。虽说是给林克带路前往宝物放置的地方，可不知不觉间演变成了漫长的追逐战。林克需要灵活使用德库姿态的旋转以及普通形态的跳跃来紧随其后，即使在分歧路口追丢，也可以通过执事发出的特殊的声音来重新追上。到达最后的房间的话，就能从执事手中得到野猪面具。

077	ゴロン族の灾难 1	地点	哥隆住处
	长老の息子がおねんね		（哥隆部落）
触发条件	学会只有一半的哥隆的摇篮曲		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

从哥隆族的长老处学会只有一半的哥隆的摇篮曲，回去演奏给长老的儿子听。长老的儿子会唱出摇篮曲的后半部分，林克会掌握完整的摇篮曲，而长老的儿子也因为摇篮曲而睡着。之后，长老儿子所处的房间的烛台会点燃。

078	ゴロン族の灾难 2	地点	哥隆住处
	しょく台に灯をつけろ		（哥隆部落）
触发条件	完成事件077		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

用德库木棒引火点燃哥隆住处内的所有熄灭的烛台，最上方的吊灯就会亮起并开始旋转。由于烛台的数量比较多，如果不抓紧时间，点燃后面的烛台时之前点燃的就会熄灭，最好戴上兔子头巾或一路翻滚。

079	ゴロン族の灾难 3	地点	哥隆住处
	ロ–ス岩を手に入れろ！		（哥隆部落）
触发条件	完成事件078		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	特上烤岩
触发时间	任意时间带		

哥隆住处的吊灯有5个类似罐子的部件，其中一个藏着特上烤岩。从长老儿子所在的房间出发，用哥隆林克的翻滚冲上门口的跳台可以撞破吊灯的罐子。如果掉出了特上烤岩，就赶紧把它捡起来吧。

080	ゴロン族の灾难 4	地点	山里
	はらぺこゴロン复活！		
触发条件	完成事件079		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	青蛙面具
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

山里的悬崖上有一只上不去下不来又饿肚子的哥隆族，把特上烤岩一路带到这里并丢给他的话，就能得到青蛙面具作为谢礼。一旦山里变成春天，这个哥隆族就会消失不见，这个事件便无法完成。

081	山の大妖精さま	地点	妖精之泉
	勇气の大妖精复活		（雪顶）
触发条件	到达雪顶神殿		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	学会大回旋斩
触发时间	任意时间带		

在雪顶神殿中集齐15只失落妖精，并带到同样位于雪顶的妖精之泉，就能够让勇气大妖精复活。作为回礼，大妖精会传授林克大回旋斩。

082	大バクダンの试验	地点	哥隆部落
	大バクタン免许取得		
触发条件	在雪顶神殿获得火箭		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	大爆弹及其使用、购入资格
触发时间	任意时间带		

大爆弹店门口的冰融化之后，和里面的中哥隆对话，就能挑战大爆弹使用资格考试。考试的内容是要哥隆形态的林克带着大爆弹，到达哥隆竞技场的门口并炸毁挡路的巨石。完成后回到中哥隆处对话，之后就可以随意购买并使用大爆弹了。通过考试的关键点在于掌握爬斜坡的技巧：先把大爆弹丢上斜坡，再用滚动爬坡。考试开始到大爆弹爆炸大概有1分30秒的时间，只要避免爆弹砸中怪物或掉进水里等意外，时间是很充裕的。

083	走れ！ゴロンレ–ス	地点	哥隆竞技场
	ゴロンレ–ス优胜！		（通往哥隆部落的路）
触发条件	攻略完雪顶神殿，并完成事件082		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	装有砂金的瓶子
触发时间	任意时间带		

完成大爆弹使用资格考试后，就可以顺便进入哥隆竞技场一显身手。林克需要用哥隆形态的滚动跑完前程并第一个冲过终点，才能得到奖品——装有砂金的瓶子。前半段要避免撞上树木停下来。中间有许多跳台的地方，如果没对准方向可能会掉回起点附近，还不如老老实实在地面跑。后半段的180°大弯道，要尽量贴近内侧跑，可以大幅度抛开其他选手。

084	剑を锻えろ！ 1	地点	山里的锻冶工房
	名剑 フェザ–ソ–ド		（山里）
触发条件	获得哥隆面具		
触发日期	第一天或第二天	获得物品	羽翼之剑
触发时间	任意时间带		

山里有一个锻冶工房，但是用于锻冶的炉子却被冻住了。用温泉、火箭可以给炉子解冻，攻略雪顶神殿让山里恢复春天也是一个法子。把妖精的剑交给工匠，再支付100卢比，第二天就能够拿到羽翼之剑。羽翼之剑的威力是原来的两倍，但是只要挥剑100次，或者回到三天前，就会打回原形。

085	剑を锻えろ！ 2	地点	山里的锻冶工房
	金色に辉く剑		（山里）
触发条件	完成事件083		
触发日期	第二天	获得物品	金刚之剑
触发时间	任意时间带		

拥有砂金的话，工匠可以帮林克把羽翼之剑强化成金刚之剑，不仅威力会提升，而且无论怎样使用、怎样穿越都没有问题。第二次强化不消耗卢比，但是依然要花一天时间。如果已经是第三天的话，即使拥有砂金也无法让工匠帮忙强化。

086	カエルの合唱团再结成 1	地点	时钟镇 洗衣场
	洗濯场のカエル		
触发条件	完成事件080		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

在事件080中会获得青蛙面具。戴上青蛙面具和各地的青蛙对话的话，能够让它们加入合唱团。要听到最后的青蛙大合唱，需要让山里恢复春天；不过只是劝诱青蛙入团的话，就算山里仍是冬天也没有问题。第一个目标在时钟镇的洗衣场。

087	カエルの合唱团再结成 2	地点	沼地
	沼地のカエル		
触发条件	完成事件080		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

第二只青蛙在沼地的一根浮木上，就在乘坐游船巡回撞死章鱼的那片未被污染的水域。水不是很深，要靠近青蛙的话用哥隆林克的滚动比较快。

088	カエルの合唱团再结成 3	地点	原木瀑布神殿
	沼の神殿のカエル		
触发条件	完成事件080		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

在原木瀑布神殿中击败壁虎蛙，它就会化作一只青蛙，这便是第三个目标。不凑齐5只青蛙就无法完成最终的事件，所以如果玩家还未能前往大港湾神殿的话，就没有必要再次挑战这个神殿。

089	カエルの合唱团再结成 4	地点	大港湾神殿
	海の神殿のカエル		
触发条件	完成事件080，且到达大港湾神殿		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

在大港湾神殿当中，也有作为中BOSS的壁虎蛙出现，将其击败就会出现第四个目标。能够劝诱这只青蛙的话，证明劝诱其他目标也已不在话下，最好在攻略了神殿之后，把这个系列事件一口气完成，避免重复劳动。

090	カエルの合唱团再结成 5	地点	山里
	カエルの合唱团势ぞろい		
触发条件	攻略完雪顶神殿，且在连续的三天内完成事件086～089		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（28）
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

攻略完雪顶神殿，让山里恢复春天的话，这里的池子里会出现第五个目标。若是已劝诱其余四个目标，这里会集齐五只青蛙。戴上青蛙面具和青蛙对话，就会开始大合唱。最后林克会得到心之碎片作为报酬。

091	ドッグレ–スの副赏	地点	赛狗场
	ビッグな当たり		（罗玛尼牧场）
触发条件	林克恢复人形		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（32）
触发时间	昼6:00～夜7:59		钓鱼券（第二回开始）

在赛狗场可以挑选一只小狗并在它身上下注，每次至少下注10卢比。小狗获得冠军的话会获得3倍赌金，亚军则是2倍赌金。林克若是获得了150卢比以上的奖金，还会同时得到心之碎片作为附属奖品。挑选小狗是获胜的关键，戴上诚实面具可以听到小狗的心声，对获胜大有帮助。第一句话是“ワン！”的小狗比较精神，还有“负けるわけにはいかない”或“负ける气がしない”这两句的话胜率比较高。

092	サカナの观察	地点	海洋研究所
	サカナのエサやり		（大港湾海岸）
触发条件	到达大港湾海岸		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（34）
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

海洋研究所门口的小水槽里养着两只鱼。用空瓶装鱼，带来这里站在水槽上方可以饲养它们。喂养四次之后，其中一条鱼会长到最大，并将另外一只鱼吃掉……作为谢礼，鱼会吐出心之碎片回报林克。

093	海のクモ馆の怪	地点	海之蜘蛛馆
	クモ馆のブキミなお面		（大港湾海岸）
触发条件	在伊卡纳墓场获得队长的帽子		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（38）
触发时间	任意时间带		

在海之蜘蛛馆最后一个房间，墙上会挂着带有扑克花色的画。用箭按照正确顺序射击这些画，就能得到房间深处的心之碎片。要解开机关一共需要射六箭，若是有按照正确顺序射中画，便会响起清脆的提示音，射错就需要从头开始，如果持有大量的箭可以反复尝试。戴上队长的帽子和馆内的六只小骷髅对话能打听到正确的射击顺序，需要留意的是：“スペ-ド”指黑桃，“ハ-ト”即红心，“クラブ”是梅花，“ダイヤ”则是方片。

094	ヘンなサカナ？ 1	地点	渔夫之家
	タツノオトシゴ救出		（大港湾海岸）
触发条件	到达海盗要塞		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	海马
触发时间	任意时间带		

渔夫之家有一只金光闪闪的海马，只要带来海盗要塞里的女海盗的照片，就可以和渔夫交换海马（需要至少一个空瓶）。女海盗的照片并没有特定要求，只要看得出是女海盗就可以。

095	ヘンなサカナ？ 2	地点	尖尖岩
	海ヘビ退治！		
触发条件	完成事件094		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（37）
触发时间	任意时间带		

在尖尖岩前释放海马，它会给林克带路。到达尖尖岩后，海马会委托帮忙消灭此处的所有海蛇，救出它的海马同伴。海蛇只对正前方有伤害，从侧面接近它就很安全。消灭8只海蛇后，海马的同伴会出现，与它们对话就可以拿到心之碎片作为谢礼。

096	ツボ割りの特训！	地点	佐拉海岬
	目指せブ-メラン名人		
触发条件	获得佐拉面具		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	90卢比
触发时间	昼6:00～昼5:59		

在佐拉海岬的海岸边摆放着5个罐子，佐拉林克可以在这里玩小游戏。用双鳍回力标一次性打破5个罐子会获得90卢比作为奖励。这小游戏存在着最佳站位，站在那个点不动一直参加游戏，只要微调回力标的投掷方向就能连续达成目标，能够快速赚取大量卢比。若是没能打破所有罐子会被扣除10卢比，但是身无分文的话则没有任何惩罚。背靠山崖使出回力标比较容易达成目标，建议把身上的钱全部存到银行，再来到这里反复尝试找出最佳站位。

097	溪流のビ-バ-レ-ス 1	地点	瀑布上的溪流
	泳ぎの名人！		（佐拉海岬）
触发条件	获得钩爪		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	空瓶
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

利用钩爪抓住两旁的树木，可以前往佐拉海岬瀑布上的溪流。用L键锁定水里的海狸弟弟，它就会沉到水底，之后和它对话就能进入小游戏：林克要以佐拉形态，紧随海狸弟弟，在2分钟内穿过20个泳圈。泳圈有规定顺序，林克必须穿过旋转着的泳圈。完成这个挑战后，海狸哥哥会跑出来，林克得再和它比一次，而这次必须穿过25个泳圈。两次挑战均完成后林克会获得空瓶。虽然场地不变，但是泳道会根据日子而变动。使用佐拉的放电加速是制胜的关键，事先喝下梦幻牛奶可以避免魔力不够的窘境。

098	溪流のビ-バ-レ-ス 2	地点	瀑布上的溪流
	泳ぎの达人！		（佐拉海岬）
触发条件	完成事件097		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（40）
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

让海狸兄弟吃瘪之后，再次和它们对话，可以发起第二轮挑战。这次挑战的内容和第一次一样，只是限制时间缩短到1分50秒，而且同样需要和哥哥及弟弟各比一次。完成第二轮挑战可以得到心之碎片。

099	ステ-ジライト系募集！	地点	佐拉大厅
	照明のお手伝い		（佐拉海岬）
触发条件	到达佐拉大厅		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	5卢比
触发时间	任意时间带		

佐拉大厅里正在为下次的演唱会做准备，不过舞台上的佐拉族说舞台的光线不太够。爬上佐拉大厅的2F，用火箭点燃两侧的四个烛台，舞台前的烛台就会开始燃烧。回去和舞台上的佐拉族对话，会得到5卢比作为打工费用（这也太抠了）。攻略完大港湾神殿后，此事件就无法完成。

100	スタ-を激写せよ	地点	佐拉大厅
	ルルの写し绘撮影		（佐拉海岬）
触发条件	到达佐拉大厅		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	20卢比
触发时间	任意时间带		

在佐拉大厅2楼，有一个自称是露露粉丝的佐拉族。用佐拉形态和他对话，他希望林克能带来露露的照片。拍下露露的正面照并带给他，就能获得20卢比作为奖励；如果是侧面照，则只能获得5卢比，不过也能完成事件。（你们佐拉族敢再抠一点吗！）攻略完大港湾神殿后，此事件就无法完成。

101	新曲作りを手伝え！ 1	地点	佐拉大厅
	新曲のヒント		（佐拉海岬）
触发条件	到达佐拉大厅		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

在佐拉大厅弥卡乌的休息室里，乐队的鼓手正在练习。用钩爪爬到房间二楼，会发现弥卡乌的日记（需要变身成佐拉林克才能阅读）。里面记载着弥卡乌和贝斯手杰帕斯合奏的新曲的旋律。

102	新曲作りを手伝え！ 2	地点	佐拉大厅
	ジャパスとセッション		（佐拉海岬）
触发条件	完成事件101		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	–
触发时间	任意时间带		

前往杰帕斯的房间，以佐拉林克的形态掏出吉他，会开始和杰帕斯的合奏。在杰帕斯第一段旋律后演奏LRYL，第二段旋律后演奏RYXR，就能完成新曲子。

103	新曲作りを手伝え！ 3	地点	佐拉大厅
	エバンとセッション		（佐拉海岬）
触发条件	完成事件102		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（42）
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

虽然完成了新曲子，但是自尊心很强的乐队领袖艾邦并不领情。以佐拉林克形态进入他房间后，必须以佐拉族以外的姿态在他身边演奏新曲，旋律如下：YYRLLRYLXXYRRYXR。艾邦终于领会到了曲子的动听之处，并送给林克心之碎片。完成这个事件，攻略大港湾神殿后，回到佐拉大厅进行彩排时，会演奏新的曲子。

104	海の大妖精さま	地点	妖精之泉
	力の大妖精复活		（佐拉海岬）
触发条件	到达大港湾神殿		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	防御力倍增（受到的伤害减半）
触发时间	任意时间带		

在大港湾神殿集齐15只失落妖精之后，将它们带到位于海之蜘蛛馆边上的妖精之泉（需要用钩爪抓住树木才能到达，还要用炸弹炸开门口才能进入），就可以复活力之大妖精。力之大妖精会提升林克的防御力作为回报，之后的冒险就没有那么容易挂掉了。

105	海の男の试练！	地点	大港湾海岸
	渔师のジャンプゲ-ム		
触发条件	攻略完大港湾神殿		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（35）
触发时间	昼7:00～夜3:59		钓鱼券（第二回开始）

在大港湾恢复平静之后，渔夫会学小梅婆婆开始创业。乘坐海岸边的小船，就能够前往渔夫所在的礁石附近，之后需要用钩爪飞过去。支付20卢比后跳到十字形排列的礁石上就会开始小游戏，规则很简单：当烛台亮起时，林克要在其熄灭前跳到烛台所在的礁石上。成功做到1次获得1分，在2分钟限时内取得20分以上就可以获得心之碎片。游戏的关键在于调整跳跃的角度和制造助跑的空间。时间十分充裕，只要不落水就可以轻松达成目标。

106	墓地のお宝を探せ！ 1	地点	伊卡纳坟场
	墓场探检 1日目		
触发条件	在伊卡纳坟场获得队长的帽子		
触发日期	第一天	获得物品	岚之歌
触发时间	夜6:00～夜5:59		

戴上队长的帽子之后，林克就可以对坟场里的小骷髅下达命令了。在第一天对围着坟墓打转的小骷髅下达“墓をあばけ”的命令，它们就会掘开坟墓。从墓穴跳下去后，点燃下一个房间里的所有烛台，就能进入最后一个房间。击败最后一个房间里的铠甲，就可以学会岚之歌。

107	墓地のお宝を探せ！ 2	地点	伊卡纳坟场
	墓场探检 2日目		
触发条件	在伊卡纳坟场获得队长的帽子		
触发日期	第二天	获得物品	心之碎片（43）
触发时间	夜6:00～夜5:59		

第二天掘开的坟墓通向装着心之碎片的宝箱。前行的道路必须戴上真实眼镜才能看到，突破充满幻想的房间，击败最后的房间里的铠甲，就能获得心之碎片。

108	墓地のお宝を探せ！ 3	地点	伊卡纳坟场
	墓场探检 3日目		
触发条件	在伊卡纳坟场获得队长的帽子		
触发日期	第三天	获得物品	心之碎片（44）
触发时间	夜6:00～夜5:59		

从第三天掘开的墓穴往下跳，会遇见守墓人丹培大叔。他想要寻宝却苦于没有光线。用L键锁定他，他就会向着林克所在的方向前进。墓穴里分布着6个土坑，4个在地面，2个在上层，其中藏着3个蓝色鬼魂。林克的任务就是引导丹培去挖这些土坑。上层的土坑需要先把丹培单独引到会移动的石板上，然后林克再赶到上层，在石板到达后继续引导丹培。掘出3个蓝色鬼魂后，会出现大幽灵，将其击败就可以获得心之碎片。

109	谷の幽灵退治	地点	幽灵小屋
	四姊妹の幽灵を倒せ！		（伊卡纳溪谷）
触发条件	到达伊卡纳溪谷		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（46）
触发时间	任意时间带		钓鱼券（第二回开始）

向门口的可疑男子支付卢比，就能在这里和幽灵四姐妹战斗，在3分钟内将她们击倒就可以获得心之碎片。单独出现的四女，一同出现的三女和次女，只要锁定它们，然后在它们隐身后现形的瞬间用跳斩攻击，就能快速解决。最后出现的长女会分身，分身出现时会旋转一圈的就是本体，需要用箭解决。挑战费用一次为30卢比，不过吹奏一次治愈之歌就能降到10卢比。攻略完石楼神殿后，这里的可疑男子会消失，事件也无法完成。

110	强敌に立ち向かえ！ ヒミツのほこらで决斗！	地点	秘密巢穴 （伊卡纳溪谷）
触发条件	获得光箭，同时HP上限在16个心以上		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	心之碎片（47） 钓鱼券（第二回开始）
触发时间	任意时间带		

用光箭射击门上的太阳标记，就能够进入秘密巢穴。这里一共有4个房间，分别要和爆发蜥蜴、长袍男巫、瓦特和伽罗头头再次开战。全部击败后，秘密巢穴正中间会出现装有心之碎片的宝箱。每个房间都需要林克的HP上限达到一定要求才能进入，不通过全部房间则无法完成事件。因此最好等满足了伽罗头头的房间要求的16个心之后再来。

111	谷の大妖精さま 心の大妖精复活	地点	妖精之泉 （伊卡纳溪谷）
触发条件	到达石楼神殿		
触发日期	三天中任意一天	获得物品	大妖精之剑
触发时间	任意时间带		

在石楼神殿集齐15只失落妖精之后，可以前往位于伊卡纳古城边上的妖精之泉让心之大妖精复活。心之大妖精会把大妖精之剑送给林克作为谢礼。大妖精之剑拥有最大的攻击范围和最强的攻击力，惟一缺点是无法和盾并用。

112	お面の子と游ぼう 1 オドルワのお面の子	地点	月亮
触发条件	进入月亮		
触发日期	第三天	获得物品	心之碎片（49）
触发时间	夜12:00～夜5:59		

进入月亮之后，会见到戴着神殿BOSS的面具的小孩子。以普通形态和戴着欧度鲁瓦的残骸的小孩对话，并给他一个面具，会进入遍布德库花的迷宫，需要用德库林克的滑翔前进。进到迷宫最深处的房间，以普通形态和小孩对话并再给一个面具，就可以离开迷宫并完成事件。迷宫深处还有一个心之碎片，不要忘记拿。此外，要完成整个事件需要集齐23个面具。

113	お面の子と游ぼう 2 ゴートのお面の子	地点	月亮
触发条件	进入月亮		
触发日期	第三天	获得物品	心之碎片（50）
触发时间	夜12:00～夜5:59		

以普通形态和戴着戈特的残骸的小孩对话，并给他两个面具，会进入布满跑道的迷宫，全程都必须用哥隆林克的滚动前进。按照一定角度撞到摆置的空宝箱上可以拐弯。站在白色传送点上可以回到起点。通过吊桥进入迷宫东侧的房间，以普通形态和小孩对话并再给两个面具，就可以离开迷宫并完成事件。迷宫北侧还有一个心之碎片，不要忘记拿。

114	お面の子と游ぼう 3 グヨーグのお面の子	地点	月亮
触发条件	进入月亮		
触发日期	第三天	获得物品	心之碎片（51）
触发时间	夜12:00～夜5:59		

以普通形态和戴着咕呦咕的残骸的小孩对话，并给他三个面具，会进入由水道连接的迷宫，全程都必须用佐拉林克游泳前进。击打开始处的水晶机关，能升起终点处的闸门，然后必须在闸门重新落下前用放电突进冲出水面跳到终点的平台上。若是不慎钻入平台下的水道会回到一开始的起点。在有水柱升起的地方跃出水面会比较容易跳上平台。水道存在支路，有鱼的分歧口就是正确路线，一路跟着便可以到达小孩所在的房间，再以普通形态给他三个面具就能完成事件并离开迷宫。最后的纵向分歧路，走正中间的路，会到达心之碎片的所在位置。

115	お面の子と游ぼう 4 ツインモルドのお面の子	地点	月亮
触发条件	进入月亮		
触发日期	第三天	获得物品	心之碎片（52）
触发时间	夜12:00～夜5:59		

以普通形态和戴着双生莫鲁德的残骸的小孩对话，并给他四个面具，会进入充满强敌的迷宫当中，全程都必须灵活战斗和活用道具。尤其是最后两个房间，必须熟练掌握爆弹鼠的爆炸时间来破坏墙壁和天花板。进入最后一个房间，以普通形态再给小孩四个面具，就可以完成事件并离开迷宫。

116	お面の子と游ぼう 5 最后の假面	地点	月亮
触发条件	进入月亮，并获得除鬼神的面具之外的所有面具		
触发日期	第三天	获得物品	鬼神的面具
触发时间	夜12:00～夜5:59		

将事件112～115都完成之后，和戴着梅祖拉的面具的小孩对话，就能够获得鬼神的面具。鬼神的面具只能在BOSS战及钓鱼时使用，是十分强大的面具。要完成前面4个事件，一共需要交出20个面具，而德库面具、哥隆面具和佐拉面具是无法交出去的，所以在进入月亮之前必须拿到共23个面具，才有可能完成该事件。

117	アンちゃんの味 1 ゴーマン座长の依赖	地点	锅釜亭 大房间 （时钟镇 东）
触发条件	完成事件028		
触发日期	第二天	获得物品	–
触发时间	昼6:00～昼11:59		

得到团长的面具后，在新的轮回中，故意不在第一天晚上触发事件027，这样一来团长就会在牛奶吧一直灌牛奶。第二天上午在锅釜亭二楼的大房间会看到睡着的团长，带上团长的面具和他对话，他会把林克误认为哥哥，希望能喝上哥哥特制的牛奶。

118	アンちゃんの味 2 あやしいミルク入手	地点	哥曼跑马场 （牛奶之路）
触发条件	完成事件117		
触发日期	第二天	获得物品	可疑的牛奶
触发时间	昼12:00～昼5:59		

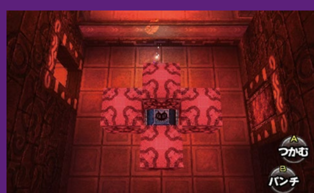
来到哥曼跑马场，戴上团长的面具把团长的要求告诉他们，会得到可疑的牛奶。可疑的牛奶会在经过2分钟后变成臭掉的牛奶，所以必须尽快送到团长手里。大翼之歌和哥隆滚动会导致牛奶打翻都不能使用，最快的方法是骑马回到镇上。

119	アンちゃんの味 3 ゴーマン座长复活	地点	锅釜亭 大房间 （时钟镇 东）
触发条件	完成事件118		
触发日期	第二天	获得物品	空瓶 钓鱼券（第二回开始）
触发时间	昼12:00～昼5:59		

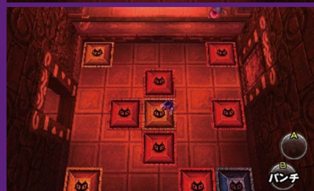
在可疑的牛奶发臭前成功送到团长手里，他会一饮而尽并恢复精神，同时也下定决心要把演出中止的事情告诉团员。林克会得到之前装着可疑的牛奶的空瓶作为报酬。

事件009 爱の证を取りもどせ！ 2

在左近的秘密基地里，卡菲会误触发机关，导致太阳的面具被放上传送带。如果太阳的面具掉入传送带末端的洞里，就会被左近回收带走，事件也无法完成。停止传送带的按钮在传送带末端的房间里，有两条路线前往该房间，林克和卡菲必须兵分两路。卡菲路线踩下蓝色按钮就能打开林克路线的房门，而林克将房间里的怪物全部消灭就能打开卡菲路线的房门。卡菲路线还存在黄色和红色按钮，踩下黄色按钮可以减缓传送带的速度，误踩红色按钮则是加速。



房间一：卡菲推动上方的石块压住正中间的蓝色按钮，就能打开林克路线房间一的房门。林克进入并消灭出口附近的德库怪花后，卡菲路线的房间二的门就会打开。



房间二：让卡菲避开红色按钮去踩下右下角的蓝色按钮，打开林克路线房间二的门，中途还可以踩一下黄色按钮减缓传送带的速度。林克将房间二出口附近的两只德库怪花消失后，卡菲路线的房间三的门就会打开。



房间三：让卡菲推动进门见到的第一个石块，再拉动门旁的石块，制造一条经由黄色按钮到达蓝色按钮的路线，打开林克路线房间三的房门。林克进入后需要击败一只狼，用冰箭将其冻住可以减少周旋的时间。击败狼之后，会打开卡菲路线通往最后的房间的门，推开门前的石块进入。



卡菲踩下最后的房间里的蓝色按钮，能放林克进入最后的房间。林克踩下另一个蓝色按钮后，传送带就会停止。

事件062 キ–タンを探せ！

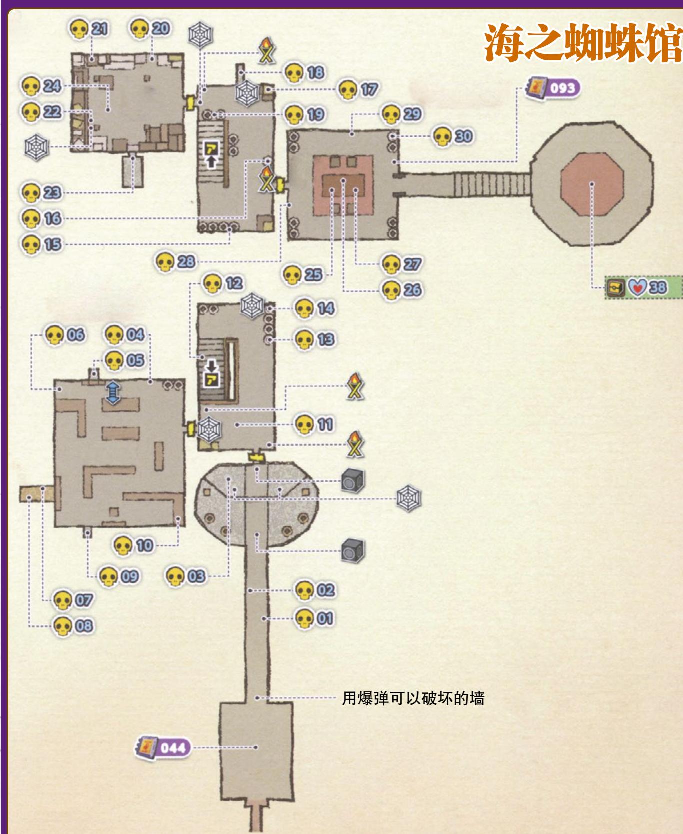
问题	正确答案
牧场の娘 ロマニ–が练习で使っているフ–センは何コ？	1コ
牧场の娘 ロマニ–が练习で使っている武器は？	弓矢
牧场の娘 ロマニ–が眠る 时间は？	8时
牧场の娘 ロマニ–が起きる 时间は？	6时
牧场の娘 ロマニ–が つけたおまえの アダナは？	バッタくん
牧场の娘 ロマニ–が教えてくれる 曲の名前は？	エポナの歌
クロックタウンの中にウシの置物は 何コある？	10个
ロマニ–牧场で 飼っているウシの数は 何头？	3头
ロマニ–牧场の ウシ小屋で飼ってる コッコは 何羽？	1羽
牧场の当主クリミアのミルクの お届け先は？	ミルクバ–

问题	正确答案
マップ屋の チンクルのトシは?	35さい
チンクルの作った 魔法の咒文は? チンクル チンクル…何?	クルリンパ
マップ屋 チンクルは左きき? 右きき?	右きき
マップ屋 チンクルのパンツの色は 何色?	あか
クロックタウンで 今年も开かれる祭りの 名前は?	时のカ—ニバル
クロックタウンの 町长の名前は?	ドト—ル
ミルクバ—で卖られているビンテ—ジミルクの名前は?	シャト—・ロマ—ニ
クロックタウンにある 宿屋の名前は?	ナベかま亭
クロックタウンの宿屋の娘アンジュのクセは?	すぐ あやまる
クロックタウンの宿屋の娘アンジュの苦手なのは?	料理をつくる
アンジュの父の 名前は?	ト—タス
ボンバ—ズの 团长の名前は?	ジム
カ—ニバルで使う月见やぐらは 最终的に 何段?	4段
クロックタウンにあるポストの数は?	5个
バクダン屋の店主は母亲のことを なんて呼ぶ?	ママ
ゾ—ラバンド ダル・ブル—の歌姬の名前は?	ルル
ゾ—ラバンド ダル・ブル—のメンバ—の数は 何人?	5人
ミカウって 何族?	ゾ—ラ族
ダルマ—ニって 何族?	ゴロン族
スタルキッドが使う 乐器は?	よこ笛




事件044 海岸のあやしい家

要完成这个事件需要在海之蜘蛛馆消灭30只黄金骷髅蛛并集齐它们的灵魂。大多数的灵魂都必须用钩爪才能取得，同时还需要频繁使用火箭来清除蜘蛛网。如果要取得最深处的心之碎片，建议在伊卡纳坟场取得队长的帽子后再来挑战。黄金骷髅蛛会发出特有的摩擦声，如果听得见，就证明当前房间内的黄金骷髅蛛还没有全部消灭。



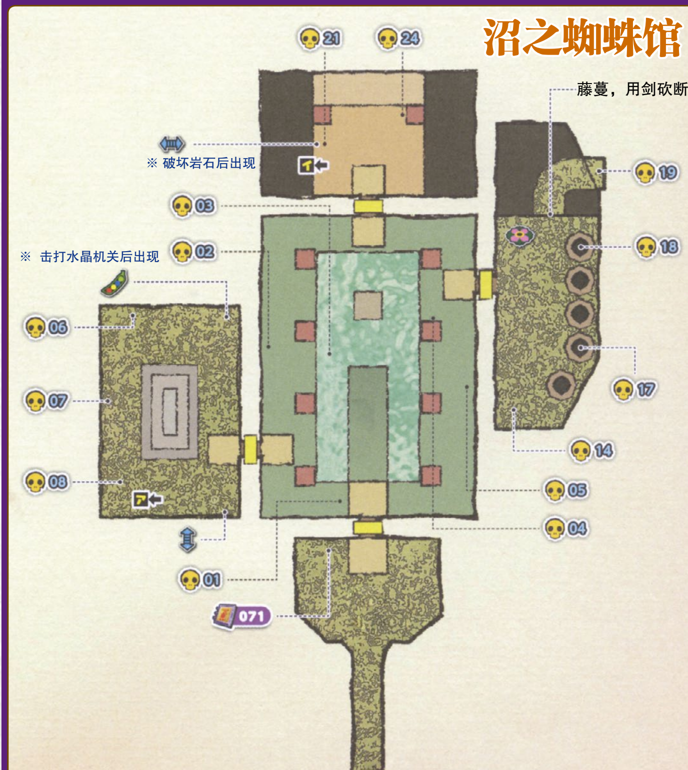
编号	位置或出现方法
01	在一开始滑下的坡道里，滑下后回头用钩爪取得灵魂
02	在一开始滑下的坡道里，滑下后回头用钩爪取得灵魂
03	用火箭烧掉天花板的蜘蛛网，再用钩爪取得灵魂
04	在书架和天花板的间隙里移动，从一旁的书架可以爬到书架顶上，站在书架上才能看见
05	并排摆放的3个小柜子，中间那个可以拉开，在其挡住的洞穴里有黄金骷髅蛛
06	攻击墙上的画，画掉落后会出现

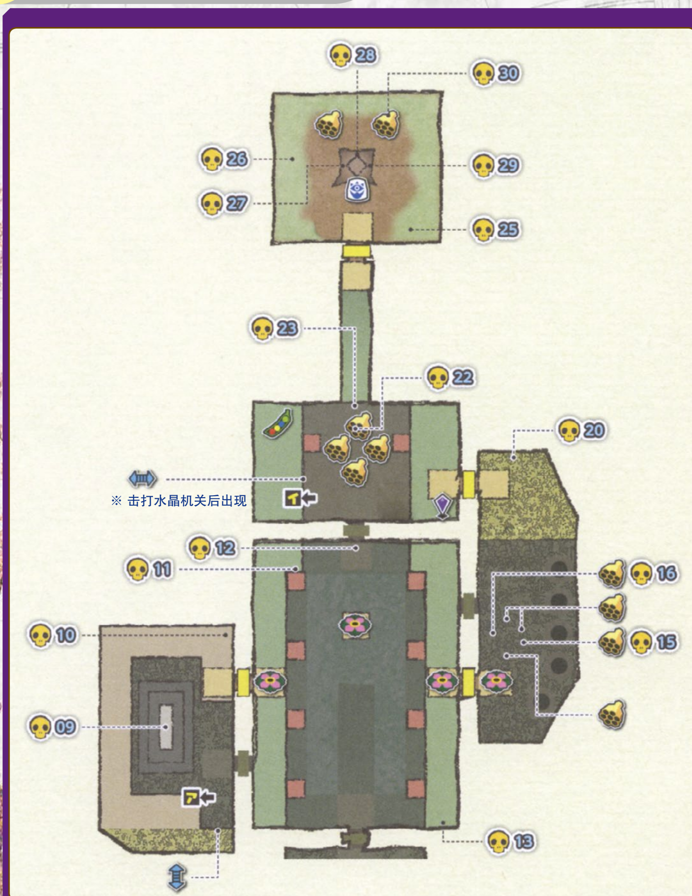
编号	位置或出现方法
07	侧向拉开书架，会发现隐藏房间，里面躲着黄金骷髅蛛
08	侧向拉开书架，会发现隐藏房间，里面躲着黄金骷髅蛛
09	攻击墙上的画，画掉落后会出现隐藏洞穴，需要站在书架上才能瞄准洞穴里的黄金骷髅蛛
10	在书架顶上
11	在屋梁上移动，需要站在楼梯口附近才能命中它
12	在墙上的面具后上下移动
13	用普通林克的滚动或哥隆林克的拳击攻击大罐子后出现
14	烧掉蜘蛛网，用普通林克的滚动或哥隆林克的拳击攻击大罐子后出现
15	在墙壁和天花板的间隙里移动，需要站在楼梯的中间才能瞄准
16	用普通林克的滚动或哥隆林克的拳击攻击大罐子后出现
17	破坏木箱上的罐子后出现
18	烧掉蜘蛛网，用钩爪攻击墙壁洞穴里的黄金骷髅蛛
19	在墙上的面具后上下移动
20	破坏木箱后出现
21	贴在墙壁上
22	在天花板上，烧掉蜘蛛网后出现
23	破坏木箱进入隐藏房间，回头看入口便能见到
24	用钩爪抓住木桶可以爬上阁楼，破坏阁楼里的木桶后出现
25	用普通林克的滚动攻击桌子后出现
26	用普通林克的滚动攻击桌子后出现
27	用普通林克的滚动攻击桌子后出现
28	在墙壁和天花板的间隙里移动，需要站在桌子上才能瞄准
29	攻击墙上的画，画掉落后会出现
30	用普通林克的滚动或哥隆林克的拳击攻击大罐子后出现




事件071 恐怖のクモの巣屋敷

事件要求在沼之蜘蛛馆集齐30个黄金骷髅蛛的灵魂。在攻略完原木瀑布神殿就前来的话，至少需要德库木棒1根、魔法豌豆2个、虫3只（虫在馆内也可以抓到），而且有些许的误操作就可能导致无法集齐灵魂。推荐在获得钩爪之后再来挑战，还可以省下魔法豌豆。黄金骷髅蛛会发出特有的摩擦声，如果听得见，就证明当前房间内的黄金骷髅蛛还没有全部消灭。





编号	位置或出现方法
01	打碎罐子后出现
02	在墙上的白色软土附近释放虫，就会蹦出黄金骷髅蛛
03	在此处的水中
04	沿着柱子上下移动
05	在墙上的白色软土附近释放虫，就会蹦出黄金骷髅蛛
06	破坏木箱后出现
07	贴在墙壁上，乘坐魔法豌豆接近，或用钩爪击败
08	破坏木箱后出现
09	在正中央的石碑顶上移动
10	躲在烛台后面
11	贴在柱子上
12	在此处的墙壁上，用远距离攻击收拾后，用德库林克的滑翔取得
13	在墙上的白色软土附近释放虫，就会蹦出黄金骷髅蛛
14	打碎罐子后出现
15	打下天花板的蜂巢后出现
16	打下天花板的蜂巢后出现
17	用普通林克的滚动或哥隆林克的拳击攻击大罐子后出现
18	用普通林克的滚动或哥隆林克的拳击攻击大罐子后出现
19	割开藤蔓后，在尽头的墙上
20	在墙上上下移动，在其到达最低点时将其消灭。对着房间内的德库坚果吹奏觉醒的奏鸣曲，就可以使用其身下的德库花
21	贴在此处的墙壁上
22	打下天花板的蜂巢后出现
23	贴在墙壁上，乘坐魔法豌豆接近，或用钩爪击败
24	沿着柱子上下移动
25	在地面移动
26	在地面移动
27	用普通林克的滚动或哥隆林克的拳击攻击中央的大树后落下
28	用普通林克的滚动或哥隆林克的拳击攻击中央的大树后落下
29	用普通林克的滚动或哥隆林克的拳击攻击中央的大树后落下
30	打下天花板的蜂巢后出现

心之碎片

	编号	获得地点	获得方法
□	01	时钟镇	戴上邮递员帽子，打开时钟镇的邮筒获得（只能取得一次）
□	02	时钟镇 南	在通往钟楼顶上的入口前，序章用月之泪换取德库花使用权之后，就可以用德库林克的滑翔到达该处
□	03	时钟镇 南	在银行存款超过5000卢比，参照事件043
□	04	时钟镇 北	在时钟镇北部的树上，用普通林克或佐拉林克爬上边上的平台，然后跳过去取得
□	05	时钟镇 北	在德库坚果的游乐场连续三天刷新纪录，参照事件061
□	06	时钟镇 北	答对狐狸提出的所有问题，参照事件062
□	07	时钟镇 东	在镇长住处用夫妇的面具中止会议，参照事件011
□	08	时钟镇 东	在锅釜亭的书斋，听安吉的奶奶念《ときのカ-ニバル》并答对问题，参照事件021
□	09	时钟镇 东	在锅釜亭的书斋，听安吉的奶奶念《4人のきょじん》并答对问题，参照事件022
□	10	时钟镇 东	把纸质道具交给在锅釜亭厕所出现的怪手，参照事件023
□	11	时钟镇 东	在城镇射击场第二次取得50分，参照事件046
□	12	时钟镇 东	在哈尼和达令的小店里，连续三天完成挑战，参照事件052
□	13	时钟镇 东	以哥隆林克的形态完成宝箱屋的小游戏，参照事件057
□	14	时钟镇 西	在邮局完成数10秒的小游戏，参照事件015
□	15	时钟镇 西	戴上伽马罗的面具，传授罗莎姐妹舞蹈，参照事件026
□	16	时钟镇 西	在剑道场完成上级训练课程，参照事件056
□	17	塔鲁米那平原	进入西南部一个隐藏在草丛里的地穴，击败里面的直升花。
□	18	塔鲁米那平原	进入西北部的一个洞穴，击败里面的两只喷火龙。
□	19	塔鲁米那平原	通往大港湾的入口的栅栏前的隐藏地穴里
□	20	塔鲁米那平原	让4个地穴中的流言石的颜色变成同一种，参照事件067
□	21	塔鲁米那平原	用天文台的望远镜追踪行商坚果，之后进入它的隐藏仓库，参照事件069
□	22	通往沼地的小路	在中央的树上
□	23	沼地射击场	在此处升级箭袋之后，再次获得2180以上的分数，参照事件048
□	24	沼地	和行商坚果交换德库花的使用权，飞上沼地观光指引处的屋顶获得，参照事件038
□	25	沼地	在沼地的摄影比赛中获胜，参照事件070
□	26	德库坚果城堡	在西侧的城堡中庭中放着心之碎片，具体位置可参考前文地图
□	27	原木瀑布	在西侧的宝箱中放有心之碎片
□	28	山里	在恢复春天的山里召集齐青蛙合唱团的成员，参照事件090
□	29	通往哥隆部落的路	在斜坡旁边的水里
□	30	哥隆部落	和行商坚果交换德库花的使用权，飞上其头顶的山崖获得，参照事件039
□	31	通往雪顶的路	在中央一个悬空的平台上
□	32	赛狗场	在比赛中获得150卢比以上的奖金，参照事件091
□	33	大港湾海岸	在靠近海盗要塞一侧的海岸
□	34	大港湾海岸	给海洋研究所门口的水槽里喂四条鱼，参照事件092
□	35	大港湾海岸	海岸恢复平静后，在渔夫新设的小游戏里获得20分以上，参照事件105
□	36	海盗要塞	在侵入要塞的水道的【3】，其中一个小房间里
□	37	尖尖岩	消灭所有海蛇后，从海马处获得，参照事件095
□	38	海之蜘蛛馆	收集情报，解开最后一个房间的谜题，参照事件093
□	39	佐拉海岬	瀑布上的溪流入口边上的瀑布底下
□	40	瀑布上的溪流	连续挑战海狸兄弟两次并获胜，参照事件098
□	41	佐拉大厅	和露露房间里的行商坚果交换德库花的使用权，并飞到上层取得，参照事件040
□	42	佐拉大厅	以佐拉林克以外的形态，在艾邦的房间中弹奏新曲，参照事件103
□	43	伊卡纳坟场	在第二天夜里，掘墓并击败墓穴深处的铠甲，参照事件107
□	44	伊卡纳坟场	在第三天夜里，掘墓并协助墓穴里的丹培寻宝，击败最后出现的大幽灵，参照事件108
□	45	伊卡纳溪谷	和左近的秘密基地附近的行商坚果交换德库花的使用权，飞到对岸获得心之碎片，参照事件041
□	46	伊卡纳溪谷	在3分钟内解决幽灵小屋内的幽灵四姐妹，参照事件109
□	47	伊卡纳溪谷	在秘密巢穴中击败所有敌人，参照事件110
□	48	伊卡纳溪谷	在古城中庭的柱子上
□	49	欧度鲁瓦迷宫	在迷宫深处的平台上放着心之碎片，参照事件112
□	50	戈特迷宫	在迷宫深处的平台上放着心之碎片，参照事件113
□	51	咕呦咕迷宫	按照左、右、中的顺序前进，能到达心之碎片所在平台，参照事件114
□	52	双生莫鲁德迷宫	击倒铠甲后获得心之碎片，参照事件115

心之碎片04

用普通林克或佐拉林克爬上边上的平台，然后跳过去取得。





心之碎片17

直升花晚上会进入休眠状态，需要丢炸弹才能将其从土里炸出来，否则攻击它只会让它释放出幼体直升花。其弱点在底部，用佐拉林克的双

TIPS 玩家可以在心之碎片表格里的空格打勾，来确认是否已经获得该碎片。

鳍回力标对付它效果比较好。




心之碎片18

喷火龙的弱点在尾部，需要引诱它们攻击再趁机绕到尾部。不过戴上石块面具可以让它们无视林克。




心之碎片19

破坏蜂巢后出现，不过会掉进水里，需要用佐拉形态潜水取得，在那之前还得先收拾犯人的生化德库怪花。




心之碎片22

将树周围的蝙蝠全部击败后，利用藤蔓爬上树顶取得。



心之碎片29

恢复春天后，以佐拉林克的形态潜水打开宝箱。



心之碎片27

借助德库花逆时针移动到达，或者在获得钩爪之后直接抓住宝箱到达。



心之碎片31

与平台间有隐藏的立足点，要用真实眼镜才能看到，最后一段要用录音稻草人之歌呼出稻草人，再用钩爪飞到心之碎片的所在地。



心之碎片33

前半段要用钩爪攀爬，倒数第二个平台要种下魔法豌豆才能到达，最后用录音稻草人之歌呼出稻草人，再用钩爪飞到放有心之碎片的平台。




心之碎片36

以哥隆林克形态按下被木桶挡住的黄色按钮来打开门，然后用哥隆林克的滚动快速进入房间才能拿到。




心之碎片39

瀑布底有一只莱克莱克，击败它之后就会出现心之碎片。




心之碎片48

先击打水晶机关消除火焰，再跳到有德库花的柱子上。在火焰重新出现前，利用德库花取得心之碎片。建议在攻略伊卡纳古城时顺便完成。




钓鱼

钓鱼是3DS版新增的要素，不过玩过《时之笛》的玩家想必不会陌生。和《时之笛》不同，本作中钓鱼没有任何实质性奖励，和主线也没有任何联系，即使不钓鱼也完全没有影响。

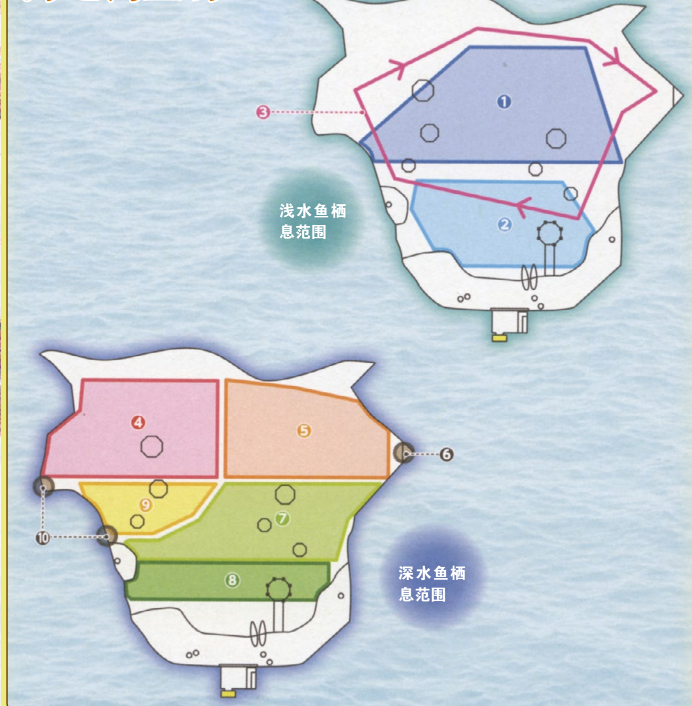
游戏中共有两处钓鱼场，分别位于通往沼地的小路和佐拉海岬。每个钓鱼场都有12种鱼，除了最大的那种，其余11种的样子可以在墙上的海报处确认。进入钓鱼场时，水里的鱼的种类和数量都已确定。在开始钓鱼前，可以用佐拉林克先潜到水里确定目标是否存在；如果没有想钓的鱼，就出门再进入来刷新。

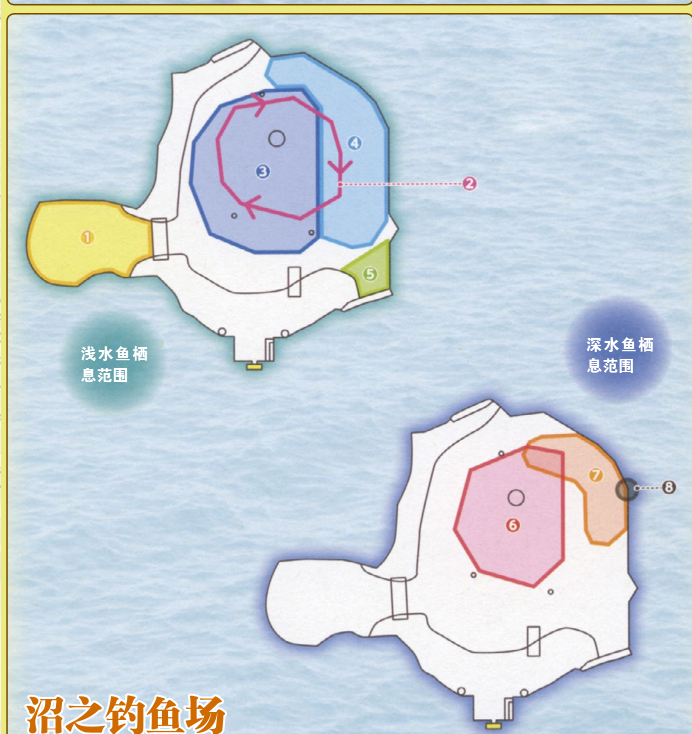
和钓鱼场的大叔对话，用50卢比或钓鱼券换取鱼竿，之后就可以钓

鱼了。鱼竿有两种，一种针对在水面的鱼，另一种针对在水底的鱼。部分鱼对钓竿有要求，林克可以随时和大叔对话来变更鱼竿。除了鱼竿之外，还有一些鱼会对旋律、面具或特定动作有反应。满足这些鱼的要求后（比如戴上面具或吹奏旋律），会出现成功的效果音，鱼所在的位置的水面还会出现水花。

鱼都有特定的出现地点，可以参考下文表格。决定目标后，就要对着这种鱼所在的水域、或是对着溅起的水花抛竿，让鱼钩沉到目标附近。接着慢慢移动鱼钩，吸引鱼的注意，待鱼咬钩后就要卷线，同时扯动鱼饵把鱼拉到林克身边。有些鱼咬钩的力度很大，可以变身成哥隆林克或鬼神林克，会比较容易钓到。

钓上鱼之后，会显示林克把鱼放生，但其实鱼会直接消失。水里的鱼只会减少不会增加，有特定时间出现的鱼，在超过该时间段之后就会直接消失，即使再次到达该时间段也不会出现。





 钓鱼操作 

按键	效果
滑杆	移动/（抛竿后）移动鱼饵
B	抛竿/（抛竿后）卷线
A	（抛竿时）缩短抛竿距离/（抛竿后）卷线

按键	效果
A+R	（抛竿后）快速卷线
A+↓	（咬钩后）扯动鱼饵
L	锁定鱼/（抛竿后）切换视角

 鱼一览 

鱼名	出没地点	钓竿要求	活跃度	咬钩力度	备注
タルミナバス	沼3、4、5	无	一般	一般	–
タルミナどじょう	沼6、7 沼3、4（第二天）	无	不怎么动	一般	–
いかしたフナ	沼7	しずむルアーのさお	一般	一般	–
まきばアユ	沼1（6:00～15:00）	无	几乎不动	一般	吹奏艾波娜之歌，这种鱼会活跃30分钟（游戏时间）
ニオイマス	沼4	ふつうのさお	一般	一般	戴上野猪假面，可以凭借气味判断这种鱼的位置
うしくいピラニア	沼3（9:00～21:00） 沼4（21:00～9:00）	ふつうのさお	活跃	一般	在其附近戴上罗玛尼的面具，这种鱼会开始袭击林克
レターサーモン	沼2（6:00～21:00）	无	一般	一般	最后一天不会出现。在其附近戴上邮递员的帽子，这种鱼会停止游动
マーチフィッシュ	沼3	无	活跃	一般	第二天不会出现。在其附近戴上布雷面具并演奏行进曲，这种鱼会活跃1小时（游戏时间）并接近林克
コダイギョ	沼7	无	几乎不动	强	戴上木乃伊面具的话，这种鱼会变得稍微活跃，咬钩的力度也略有下降
おおぐいピラルク	沼7	无	一般	强	不会直接咬钩。40cm以下的鱼（いかしたフナ、まきばアユ、うしくいピラニア及マーチフィッシュ）咬钩时，这种鱼就会过来吃咬钩的鱼
オオナマズ	沼6（第三天）	无	几乎不动	强	在其附近使用哥隆林克的下压就能看到这种鱼的踪迹，在1小时（游戏时间）内会变得比较活跃
チャプチャプさま	沼8	无	不动	很强	不会直接咬钩。50cm以下的鱼（除以上4种外还有タルミナバス和ニオイマス）咬钩时，这种鱼就会过来吃咬钩的鱼
よくあるスズキ	海1、2	ふつうのさお	一般	一般	–
たぶんハゼ	海2、7	无	几乎不动	一般	–
たべごろのブリ	海4、5	无	一般	一般	–
シャイアングラー	海4、9	无	不怎么动	一般	戴上石块面具的话，这种鱼会变得活跃
おどりタイ	海7、8（6:00～18:00）	ふつうのさお	一般	一般	戴上伽马罗的面具并跳舞的话，这种鱼会活跃1小时（游戏时间）
ヨウセイウオ	海3	无	一般	一般	戴上大妖精面具的话，这种鱼会慢慢接近林克
シノビヒラメ	海4、9（18:00～6:00）	しずむルアーのさお	几乎不动	一般	戴上伽罗的面具的话，会看见这种鱼的踪迹，同时这种鱼会变得比较活跃
スカルギョ	海5（18:00～6:00）	无	活跃	一般	在其附近戴上队长的帽子的话，这种鱼会变得活跃
マリッジマグロ	海4、5	无	一般	强	第二天不会出现。在其附近戴上夫妇的面具的话，这种鱼会变得活跃
グレートカジキ	海1	ふつうのさお	一般	强	–
あばれザメ	海4、5、7、10	无	活跃	强	不会直接咬钩。100cm以下的鱼（除シャイアングラー、マリッジマグロ、グレートカジキ和ダイヨウセイウオ以外的所有鱼）咬钩时，这种鱼就会过来吃咬钩的鱼
ダイヨウセイウオ	海6	无	不动	很强	不会直接咬钩。ヨウセイウオ咬钩时，这种鱼就会过来吃ヨウセイウオ

THE LEGEND OF LEGACY

Tis the adventurous tale of the ancient Isle of Avalon, Lost People, the Spirits, and the Star Graal.

レジェンド オブ レガシー



由“《浪漫沙加》系列”的制作人打造的这款原创RPG，在发售后取得了不错的销量。阿瓦隆的星杯、七名冒险者在未知之地的冒险，“《FATE》系列”爱好者是不是看到了不少熟悉的影子（笑）。本作的系统有着别具一格的设计，习惯传统RPG的玩家可能会猝不及防（笑）。

文 虫无兮　美编 Juxi

角色扮演 RPG	遗产传奇 レジェンド オブ レガシー		
Furyu	2015年1月22日	日版	1人
6458日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

操作

通用操作

操作	作用
十字键↑/↓	移动光标
十字键←/→	切换页面
A	决定
B	返回
START	截屏
L+R+START	快速返回标题菜单

探索

操作	作用
滑杆	移动
A	调查/对话
Y	打开系统菜单
X+R	快速存档

战斗

操作	作用
十字键↑/↓	移动光标
十字键←/→	切换武器/饰品
A或L	决定
B	返回
Y	确认精灵势力
X	开启或关闭行动说明
R	开启行动说明时切换页面
长按A或L	快进

标题菜单

选项	作用
New Game	开始新游戏
Load Data	读取宿屋的普通存档
Continue	读取快速存档

本文对应游戏版本：1.0

角色选择

游戏一开始需要在7名角色中选择主角，之后游戏剧情也将围绕主角展开。游戏有多周目的概念，玩家可以在通关后再体验别的角色的剧情。没有被选择的角色之后会成为同伴，可以加入队伍在战斗中使用。除了基础的能力差异外，角色间还存在着天赋的不同。在HP和SP上有天赋的角色，这两项的增长速度会比较快；战技和精灵术上有天赋的角色，则是招式等级提升速度和新招式掌握速度比较高；至于有“手当て”天赋的角色，在恢复HP时效果比较好。培养角色时可以根据角色的天赋有的放矢，也可以根据玩家自己的喜好任意搭配。



角色天赋一览

	HP	SP	体术	剑技	大剑技	斧技	枪技	杖技	弓技	盾技	水精灵术	风精灵术	炎精灵术	手当て
ミュルス	◎	◎	–	◎	–	–	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	–
ガ–ネット	◎	–	◎	◎	◎	–	◎	–	◎	◎	◎	–	–	–
ビアンカ	–	–	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	–
リベル	–	–	◎	◎	–	◎	–	–	◎	–	◎	–	–	◎
エロイ–ズ	–	◎	◎	–	–	–	–	◎	–	–	–	◎	◎	◎
オ–ウェン	◎	–	–	◎	◎	◎	◎	◎	–	◎	–	◎	–	◎
フィルミア	◎	–	–	◎	◎	◎	◎	◎	◎	–	◎	–	–	–

地域探索

游戏的主旨是要探索未知岛屿阿瓦隆，所以探险是游戏中重要的一部分。一部分地域的存在只是为了过渡，并没有战斗内容，不过这样既增添了真实性，也为玩家展现了独特的风景。场景的设计也独具匠心，靠近时如同立体画册般从地面翻出，带来一种童话故事的气息，这也是游戏的卖点之一——“插画地图”。靠近闪光点、出现宝箱、接近遗迹等情况下，还会响起不同的音效提醒玩家，探索时记得竖起耳朵。

地图

绘制每个地域的地图是玩家在游戏中的主要工作。玩家必须拥有一个地域的地图，才能够在世界地图上进入该地域。虽说拥有地图，可是地域中每个场景的细节，需要玩家自己去完成。角色在场景中移动时，下屏会显示当前场景地图的探索度，达到100%时就会在右上角出现星星标记和“Complete”字样。

玩家完成的地图，可以回到イニティウムの街出售给商人。商人会根据地域中每个场景的探索度的总和，以星数来表示地图的整体完成度。当地图的评价达到5颗星时，就能够卖大价钱。无论完成度如何，将地图卖给商人之后，该地域的情报就会在岛民中扩散：商人处会增加商品和掘り出し物的种类；地域中的敌人水平会整体弱化，部分魔物会消失，场景当中则会出现NPC，其中一些会教给角色新的战术风格，或者是提供休息的机会，在队伍全灭时有时还会出手相助。





大部分地域的地图都可以在商人处购买，但是没有必要花这个冤枉钱。因为这些地图大都可以在探索其他地域的过程中顺便入手。后文流程攻略中将只介绍最简单的获得方法。

地域	获得地图的方法
森の废墟	序章剧情入手
潜む森	在イニティウムの街与领主の馆前的士兵对话
吠える谷	从潜む森→遗迹の东的出口回到世界地图
翼兽の巢穴	在吠える谷进入任意一个风洞
谷の遗迹	从吠える谷→风笛の谷间的出口回到世界地图
沸き立つ海	商人处购买
海の遗迹	从沸き立つ海→海上の道的出口回到世界地图
岬の废村	到达吠える谷→见晴らしの良い高台的特定地点
グレ–ト クラック	到达岬の废村→石碑の丘的特定地点
	到达吠える谷→见晴らしの良い高台的特定地点
テ–ブルマウンテン南	从グレ–ト クラック→山々を望む丘的东南出口回到世界地图
テ–ブルマウンテン西	从グレ–ト クラック→山々を望む丘的东北出口回到世界地图
テ–ブルマウンテン东	到达テ–ブルマウンテン南→猛禽の登山道的特定地点
テ–ブルマウンテン北	到达テ–ブルマウンテン西→冰龙の登山道的特定地点
沼龙の领域	商人处购买
底なし洼地	从沼龙の领域→大地のへそ的出口回到世界地图
船の森	从グレ–ト クラック→山々を望む丘的北面出口回到世界地图
大砂漠	到达海の遗迹→テクト・フォルム的特定地点
	从テ–ブルマウンテン东→雷龙の登山道的NPC处获得
精灵の泷	持有影石的情况下，从船の森→船の摩天楼的出口回到世界地图
神々の顶	从精灵の泷→巨人の喉笛进入
幻の都	启动三个球体之后，从神々の顶→一合目进入

闪光点和宝箱

在探索的过程中，有时会看到一些闪光点。靠近调查后有可能获得道具或装备，也有可能遭遇敌人。每个地域中调查闪光点能够获得的道具种类是固定的，不过闪光点的位置并不固定。而探索中出现的宝箱，里面必定装着道具或装备，不会触发战斗。每个地域在第一次探索时，宝箱的出现位置及内容都是固定的，第二次开始就会随机分布。在闪光点和宝箱中获得的换钱道具是主要的资金来源。



遗迹

这是遍布在各个地域中的四方形建筑，有时则是塔的形状，需要特定属性的歌う岩のかけら来启动。以水属性为例，启动水之遗迹后，以其为中心的一定区域内的水属性力量会增强，而且在这片区域内开战时，队伍会从一开始就处于和水之精灵缔结契约的状态（当然在战斗中还是有可能被敌人夺走契约权），所以玩家要尽量把敌人引到遗迹边再开战。启动遗迹有时还会一并启动场景内的机关，像是水之遗迹会让湖泊结冰，风之遗迹能启动传送机关，炎之遗迹会破坏挡路的废墟等等。



后期一些地域中，由于邪属性力量过于强大，即使启动遗迹也无法增强周围的同属性的力量，不过仍会保留契约效果。

敌人

游戏中的敌人是可见的，不过没有一般RPG中的从后方接近先制攻击的概念。一旦接近敌人，角色就必定会被敌人察觉，然后敌人便会对角色发起追踪。敌人的图标直接反映了战斗中占多数的敌人种类，而敌人也会根据图标，在追踪时采取不同的移动方式，例如鸟型会密切追踪但不擅长转弯，虫型会在爬行后突然跳跃等等。熟悉敌人的移动方式，可以在队伍陷入危机时有效地摆脱敌人。



机关

地域中往往都会分布着阻挠玩家的机关。最常遇见的一种机关，在不同场景中有着各具特色的外形，但是有着同样的特点：接触到就会被削减HP最大值。这会让玩家的HP在战斗中慢慢变得捉襟见肘，对战斗难度比较高的本作来说是个很不利的因素。花粉也是一种很常见的机关，多由植物散发出来，接触后会降低角色的移动速度，让角色无法逃脱魔物的追踪。传送陷阱则多见于后期的地域当中，一旦陷入其中就会被传送到另外的场所，在一些没有地图的地域中尤其棘手。

视界不良域

有时场景会被黑暗所包围，而下屏的地图也无法显示，精灵秤被邪属性力量充斥，这种状态称之为“视界不良域”。在视界不良域当中，即使是同样的敌人实力也会增强，还会出现强敌“影人”。由于视野受阻，又没有地图指引，在视界不良域当中很容易会遇到敌人发生战斗，切记要频繁存档以防不测。不过在视界不良域中调查闪光点获得的东西会和原来场景的不一样，变成更加稀有的东西，有余力的玩家可以仔细搜刮一番。在战斗中选择全力逃跑、击败影人或者随时间经过，视界不良域都会解除。



战斗

本作与其他RPG最大的不同之处，就在于战斗的难度整体偏高，甚至杂兵战的难度比BOSS战还要高出一些。取消通常意义上的等级，以及在战斗中无法使用道具的设定，也使得攻克RPG最常用的练级和嗑药这两条法子都行不通。本作原创的双次元战斗系统，要求玩家必须结合实际情况来对队伍做出调整。这种做法虽然会让休闲玩家望而却步，却让游戏不至于沦落为单纯的“刷刷刷”。接下来就围绕各种与战斗有关的要素，为读者介绍一下。



进攻・武器

战斗离不开装备，而武器可以说是本作最重要的装备，因为武器种类直接决定了角色在战斗中能够使用的战技类型，武器的威力也影响了战技的威力。战技相当于物理攻击技能，丰富的技能种类使战技在战斗中拥有广阔的应用面。角色在武器装备方面没有任何限制，想让角色拿什么武器全在玩家一念之间。每名角色可以同时装备两种不同的武器，这样一来，算上空手在内，在战斗时最多可以使用三种类型的战技，切换武器就能转换战技。角色装备上武器后，一开始只能使用最基础的战技，而新的战技必须在战斗中通过觉醒获得。每种武器可以掌握的战技，以及战技的觉醒等等，请参考后文“觉醒・招式派生”部分。

还有一些武器，在武器图标上有“+”图标，且说明中有“Xの灵器”的字样，表示这件武器在装备后可以充当媒介，让角色使出已经掌握的、对应属性的精灵术。精灵术相当于魔法，虽然部分具有攻击性，但是在战斗中更多地起到了辅助的作用。灵器上的“+”图标的颜色直观地表达了它是什么属性：红色为火之灵器、绿色为风之灵器、蓝色为水之灵器。当玩家装备着灵器时，可以同时使用该武器类型的战技，以及指定属性的精灵术，在战斗中拥有更多的选择，还可以空出饰品栏来。

就像前文所说，本作战斗时无法使用道具，玩家在战斗中要不就是使出战技，要不就是使用精灵术，基本只有这两种，所以武器的地位才举足轻重。此外，特定种类的武器会像防具一样提供抗性，关于抗性的详细可参考后文“防守・防具”部分。下面列举不同武器的特点。玩家可以结合后文的战技来衡量要让角色装备什么武器。

剑：共36把，种类繁多。最高威力为49。其中有两把会提供状态耐性，还有两把水之灵器以及两把风之灵器。
大剑：共6把，数量最少。最强大剑的威力高达66，同时还是提供冷气耐性的炎之灵器。其他大剑都平平无奇。
斧：共10柄。最高威力为59。其中只有一柄威力很低的是炎之灵器。
枪：共12柄。最高威力同样是59。其中有一柄威力50的风之灵器，还有一柄很弱的水之灵器。
杖：共12把。最高威力为48。有风之灵器、水之灵器及炎之灵器各一把。有两把威力40以上的杖提供了除斩击、打击及射击外的所有耐性防护。最强的杖则提供了光属性和异常状态的耐性。
弓：共8把。最强的弓威力48，且为风之灵器。
盾：共12面。最高威力16。有两面具有对斩击、打击及射击的耐性防护。有一面具有对气绝状态的耐性。最强之盾同样提供了除斩击、打击及射击外的所有耐性防护。

防守・防具

本作的防具就比较接近一般的RPG了。防具包括头、身、腕、脚四个部位，每件防具都拥有防具性能，通俗点说就是防御力，自然是越高越好。防具的另一个重要参数是抗性，在防具性能下方会显示“防御属性”或“状态耐性”字样。防御属性指的是对特定的攻击类型的抗性，抗性越高，受到特定攻击时伤害就越低。状态耐性是对特定的异常状态的抗性，抗性越高就越不容易陷入这种异常状态。在装备画面会显示角色的整体抗性，在攻击类型及异常状态的图标下会用不同的图案表示抗性高低，由高到低分别为◎＞○＞无印记＞△＞×。有些防具的性能高，但是部分抗性却是×。玩家必须根据敌人来调整装备，在迎战强大的BOSS时更是如此。

图标	说明
	斩击
	打击
	射击
	热
	冷气
	电击
	光

图标	说明
	异常状态。此项耐性高，受到会造成异常状态的攻击时所受到的伤害会降低
	气绝。气绝时会出现“スタン”字样，如果角色尚未行动则行动被取消
	睡眠。睡眠时无法进行任何行动
	中毒。每回合扣减一定量的HP
	混乱。角色不受控制，会擅自做出行动，有时会攻击我方角色
	敏感。受到的伤害以及HP回复量都变成两倍
	狂战士。攻击力上升，防御力下降。游戏说明书中记载的“无法使用精灵术”的情况实际上并不存在



辅助・饰品

饰品分为三大类：普通饰品、精灵石碎片及药箱。普通饰品跟防具没有太大的区别，同样有防具性能、防御属性和状态耐性。防具覆盖不到的部分，可以用普通饰品来弥补。

所有的精灵石碎片，都会提供热、冷气、电击、光及异常状态的耐性。不过这个不是重点，精灵石碎片最重要的作用在于发动精灵术，战斗中从武器切换到精灵石就能使用。精灵石碎片按照水、风、炎三种属性分为三大类，每一类又分为“歌う岩のかけら”和“ささやく岩のかけら”两种，每一个精灵石都是其所属属性的灵器。水属性的歌う岩のかけら只有一个，是独一无二又十分重要的道具，装备上的角色可以在战斗中使用“大いなる呼びかけ：水”这个指令，来与水之精灵缔结契约，或是增强场地中的水属性的力量。水属性的ささやく岩のかけら则有十种，每一种都对应一种水属性精灵术。与水之精灵缔结契约的状态下，装备水属性ささやく岩のかけら的角色就能使出对应的精灵术。风和炎属性的精灵石也同样如此。角色重复使用ささやく岩のかけら所蕴含的精灵术之后，有一定几率觉醒，角色会掌握刚刚一直使用的精灵术（也有可能觉醒出其他尚未掌握的精灵术，但是几率比较低）。觉醒之后，角色即使不装备对应的ささやく岩のかけら也能使用该精灵术，前提是装备同一属性的灵器。

装备药箱后，在战斗中会出现手当て这个指令，这是惟一一个不属于战技及精灵术的指令。使用手当て能够帮我方一名角色回复定量的HP，无需消耗SP，又不受精灵之力的影响，在BOSS战能发挥很大作用。药箱还有升级版的特注药箱和救命箱，HP回复量也大大增加。

一个角色要装备什么饰品，取决于这名角色是防御角色、攻击角色还是辅助角色。关于这一点，可以参考后文“战术・阵型”部分。

精灵・双次元战斗系统

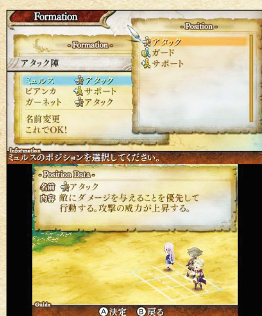
游戏的舞台——阿瓦隆，是一个可以看到精灵的岛屿。玩家与魔物战斗的同时，精灵之间也在争夺势力，这就是本作一大卖点“双次元战斗系统”。精灵共有四种属性：水、风、炎和邪，不过玩家只能利用前三种的力量，用歌う岩のかけら和它们缔结契约。缔结契约后不仅可以使用对应属性的精灵术，还可以获得不同的契约效果：水属性为每回合回复HP，风属性为每回合回复SP，炎属性则是招式的追加效果触发率上升。魔物也能够和精灵缔结契约，享受缔结效果，而且魔物在缔结契约的同时就能使用精灵术，有些还能够和邪属性精灵缔结契约。只有缔结契约时，使用精灵术才有效果，所以和敌人抢夺契约权是常有的事。在使用精灵术的前一刻，被敌人夺取了契约权，导致精灵术无法发动还白白浪费SP，在与强敌的战斗中是很致命的疏忽。此时就需要调整阵型来改变角色的行动顺序。



在场景中冒险时，上屏的右上角会显示精灵秤，这是衡量场景中精灵势力强弱的灵器。最中间的图案代表在这个区域当中，力量最强大的精灵属性。周围的颜色面积则表示了不同属性的精灵的力量强弱，在战斗中按Y键可以看到更直观的数据。无论是否缔结契约，场景中精灵属性的强弱，会对战斗中的敌我双方同时造成影响。这使得玩家在游戏中没有办法“一招鲜吃遍天”，肯定要根据当前情况对装备和战术做出调整，否则便会费力不讨好。由于精灵势力之间处于此消彼长的关系，当玩家使用“大いなる呼びかけ”，或者敌人和精灵缔结契约时，可以增强对应属性的精灵的力量，改变场景内的平衡。但是这种改变只是一时性的，如果没有一直维持，精灵势力最终会恢复到一开始的状态。适应环境或者改变环境，这是一个问题。

场景状态	效果
水属性强	精灵术威力下降。水属性精灵术效果增强，持续时间增长。缔结水属性契约时每回合HP回复量增加
风属性强	战技威力下降。风属性精灵术效果增强，持续时间增长。缔结风属性契约时每回合SP回复量增加
炎属性强	战技威力上升。炎属性精灵术效果增强，持续时间增长。缔结炎属性契约时追加效果触发率提高
邪属性强	精灵术威力上升

战术・阵型



想使出华丽而又强大的战技，却一直被气绝；救命的精灵术在使用之前，契约权就被敌人夺走；敌人数目太多，三名角色的HP连一轮攻击都撑不下来。这些都是游戏中经常会遇到的问题，而解决这些问题的方法就是战术（ポジション）！

在菜单中选择“フォ–メ–ション”，就可以给队伍中的每名角色安排战术。战术共有13种，分为攻击、防御和辅助三大类。战术会影响角色的攻击速度、回复效果及防御力等等。玩家最初只有默认的三种战术，其余的要在流程中从NPC处习得。同一个战术可以从不同地域的不同NPC处获得，后文流程攻略中只会列出小编推荐学习的地点，玩家在其他地方看到NPC也可以积极对话，说不定能歪打正着。下面就详细列出不同战术对角色所造成的影响。

种类	战术名称	效果
攻击	アタック	攻击的威力上升
	レイド	速度及攻击威力上升
	ディレイド	速度降低，攻击威力大幅上升
	ストライク	速度降至最慢，攻击威力最大化
	プレス	我方采取攻击战术的角色数越多，攻击力越高
防御	ガ–ド	减少受到的伤害，同时会保护队友
	マッチアップ	敌人数目越少，防御力越高
	タ–ンオ–バ–	注重反击，伤害的威力与攻击类战术持平
辅助	サポ–ト	速度及HP回复效果上升
	リ–ド オフ	速度大幅上升
	リカバ–	HP回复效果大幅上升
	アフタ–ハンド	速度大幅降低，HP回复效果大幅上升
	ブレ–ク	牺牲防御以追求最快的速度

决定好每名角色的战术后，就可以保存为一个阵型。游戏最多支持设置六个阵型。在战斗中，每个回合开始时需要选择阵型，然后每名角色会根据玩家的安排各司其职。上个回合还是肉盾的角色，可能下个回合换个阵型就扛起武器打头阵了，这便是本作特色之一的“职位切换（ロ–ルシャッフル）”。不过，实际游戏中并不推荐这么做。玩家最好定下三名角色的分工，攻击、防御、辅助，每名角色各司一职。在设计阵型时，也尽量保证让每名角色采取符合其职位的战术。一方面，这是出于装备方面的考虑，攻击角色重视武器威力，防御角色强调防具性能，而辅助角色则要装备歌う岩のかけら。另一方面，战技和精灵术，以及角色，都有按照战术风格分开的等级概念（详见后文“等级・熟练度”），如果频繁切换角色的战术，就会让角色变得杂而不精，招式威力也大大下降。当然，在危机时刻让攻击角色充当辅助拯救队伍，对弱小的敌人全员攻击大围剿，面对强敌时全员防御死守，这样的切换也无可厚非。

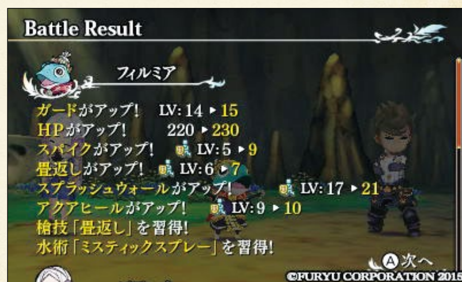
防御角色是队伍的灵魂所在，因为防御战术加上防御技能，可以守护全队，替队友挡下伤害。而默认存在的阵型“ノ–ガ–ド”，则是完全放弃防守，甚至连战术也不需要，纯粹以攻击决胜负的一种阵型，有点像通常的RPG。至于另一个默认阵型“全力逃走”，顾名思义就是逃跑。游戏中的逃跑成功率是100%，且逃跑后队伍会回到地域入口，且地域内的敌人及NPC分布都会刷新。需要注意的是某些战斗是不可以逃跑的。



等级・熟练度

如前文所说，本作没有通常意义上的等级，不过游戏中还是有等级概念的，只是更加接近熟练度。比如战技和精灵术，均有Attack、Guard及Support三种战术等级。等级高低影响在采取相应的战术时的招式效果。打个比方，Attack等级比Support等级高的招式，在采取攻击战术时使用，威力要比采取辅助战术时高出许多。招式一开始已经自带等级，玩家可以根据其三种等级的高低来判断，应该在角色采取什么战术时使用这一招式。不过，招式只要反复使用，就能提升它在当前战术风格下的等级，像刚刚举例的招式，只要角色在采取辅助战术时反复使用，其Support等级便能慢慢赶上并超越Attack等级。

角色本身也和招式一样有按照战术风格分类的三种等级，角色只要一直采取某种战术就能提升相对应的等级，从而在采取同种战术时有更好的表现，形成良性循环。如同前文写到的一样，攻击角色应首重提高Attack等级，防御角色和辅助角色也是同一道理。



HP・SP

HP归零，角色就会陷入战斗不能的状态，这和许多RPG是一样的。本作的特别之处在于，每次战斗结束后，角色的HP都会回复到最大值，玩家可以毫无保留地去战斗。不过，角色的HP最大值不是恒定不变的，每次陷入战斗不能的状态时，HP最大值就会减少（中即死技的情况除外）。在战斗不能的状态下，被敌人鞭尸的话，HP最大值还会持续削减，所以看到角色倒了就要尽快救活。除了魔物，场景内的机关也对角色的HP最大值虎视眈眈，一旦中招，全员一起扣HP最大值。打开系统菜单时，如果看到一名角色的HP呈红色，红色的数值便是被削减过的、当前的HP最大值。要恢复HP最大值，一个是使用道具“シ－・オイント メント”，一个是进行休息。

使用战技和精灵术，则需要消耗SP。在战斗中，每回合结束时都会回复1点SP，如果我方队伍处于和风之精灵缔结契约的状态，还会额外多回复至少1点SP。战斗结束时SP不会回复，打开系统菜单可以使用回复SP的道具，包括星待ち草、精灵花の蜜和精灵石。至于SP最大值，请玩家放心，厂商还没有丧心病狂到对这个也要动手脚的地步。

通常RPG中HP和SP的最大值是随着等级一起提升的，而本作则是战斗积累到一定次数时增加，且带有一定的随机性，需要有点耐心。



觉醒・招式派生

觉醒是本作一个相当特别的系统。在战斗中，当角色和使用的战技或精灵术，某项等级的总和符合新招式的要求时，就有一定几率会出现“觉醒”字样，角色会习得新的招式并使出来，顶替原定使出的招式。这个系统让战斗充满了变数和惊喜，因为觉醒出现的几率和敌人的强度成正比，这也表示在面对强敌时角色有可能突然使出新的招式而打乱玩家原本的部署。由于高级的招式等级要求更高，在战斗中觉醒的几率也越低，玩家最好在BOSS战以外的地方，先找一些强大且可以逃跑的敌人来觉醒招式，这样在BOSS战时突生变故的几率就会降低。初期建议找吠える谷的翼兽，中期是沼龙の领域的沼龙，后期则是神々の顶的魔龙及大沙漠里的魔物。

战技的觉醒存在一一对应的关系。以空手战技“体术”为例，想要觉醒出最强战技“鬼神三段”，可以重复使用“ショットガン”，因为ショットガン不会觉醒出别的战技，这个时候“ショットガン”就是“鬼神三段”的派生源。而在同一系列的战技中，基础战技——即同一系列中最初掌握的战技，是其他所有战技的派生源。理论上来说，同类型的所有战技都可以由基础战技觉醒派生，但是觉醒出高等级的战技的几率十分低。精灵术当中虽然也有派生源的对应关系，但是精灵术的习得一般不需要通过繁琐的觉醒。直接装备对应精灵术的ささやく岩のかけら，然后在战斗中反复使用即可。不过，每个属性的精灵术中，都有一招是没有对应的ささやく岩のかけら的，这一精灵术便只能通过觉醒来掌握。

下面列出所有战技和精灵术，并会列明派生表，供各位玩家参考。



注：“防御技”是使用武器进行防御，可以减轻招式的伤害；“反击技”是无效对手的攻击并对其造成伤害的招式；“无敌技”是单纯无效对手的攻击；“相杀技”是受到对手的伤害的同时，也对其造成伤害。

战技・体术

体术是空手使出的，无论装备什么武器都可以使用，这使得体术拥有最广泛的应用性。如果专攻体术的话还可以不用花钱买武器。体术的缺点在于初始战技的威力都不高，而且没有全体攻击的战技。

体术一览

名称	SP	威力	目标	攻击次数	备注
掌打	0	2	敌单体	1	–
出足拂い	2	3	敌单体	1	20%几率让目标气绝
さばき	1	–	自己	1	无敌技
ソニックブロ–	2	15	敌单体	1	–
小手返し	2	10	自己	1	反击技。50%几率让目标气绝
奈落落とし	5	25	敌单体	1	30%几率让目标的精灵术威力下降
腕がらみ	3	18	敌单体	1	30%几率让目标的战技威力下降
ショットガン	4	30	敌单体	3	–
当て身	5	24	自己	1	相杀技
亚空间杀法	6	40	敌单体	1	30%几率让目标混乱
绝掌	7	55	敌单体	1	–
鬼神三段	9	99	敌单体	3	30%几率让目标的战技威力下降

战技・剑技

剑种类繁多，剑技也数量众多，有许多战技之间性能相差不大。持剑的话，在担任攻击、防御及辅助时能分别使用不同的战技，适合多面手的角色。不过数量太多也是一柄双刃剑，需要觉醒许多中级战技之后，才有机会习得高级战技。

剑技一览

名称	SP	威力	目标	攻击次数	备注
せん断	0	4	敌单体	1	–
カット	0	3	敌单体	1	–
チェック	0	2	敌单体	1	–
打ち抜き	0	4	敌单体	1	–
クレセント	0	2	敌单体	1	–
クイックプッシュ	2	9	敌单体	1	–
クロスオーバー	4	12	敌单体	1	–
破坏剑	3	18	敌单体	1	–
カット＆ロール	4	15	敌单体	2	–
ローカット	2	11	敌单体	1	30%几率让目标速度下降
受け太刀	2	–	自己	1	防御技
切り落とし	2	20	自己	1	反击技
天落	7	35	敌单体	1	–
サイドカー	5	30	敌单体	2	–
ナイトフォーク	4	24	敌单体	2	–
ディフレクト	3	–	自己	1	无敌技
トリプルスクラッチ	3	33	敌单体	3	–
チェックメイト	9	44	敌单体	1	20%几率让目标气绝
地生	6	29	敌单体	1	30%几率让目标战技威力下降
逆地生	6	27	敌单体	1	30%几率让目标速度下降
オムニバース	11	88	敌单体	5	–
ニュームーン	10	55	敌单体	1	–
花香竞姿彩	13	45	敌全体	1	30%几率让目标混乱
相抜け	7	75	自己	1	相杀技



战技・大剑技

大剑是威力最高的武器，而大剑技招式威力也很高，两者相乘使得大剑成为兵器谱上当之无愧的第一位，无论是攻击还是反击都有上佳的表现。惟一的缺点就是命中率有点低。

大剑技一览

名称	SP	威力	目标	攻击次数	备注
两断	0	10	敌单体	1	–
ステップイン	4	25	敌单体	1	–
ウエポンガード	2	–	自分	1	防御技
スマッシュ	5	40	敌单体	1	–
吹き流し	4	24	敌单体	1	50%几率使目标战技威力下降
打震剑	6	36	敌单体	1	–
タイラントレイジ	6	44	敌全体	1	–
悬待一致	3	50	自分	1	反击技
チェリーゲイル	8	66	敌单体	1	–
七胴落とし	13	77	敌全体	1	–
云耀	12	111	敌单体	1	–
おぼろ月夜	10	90	敌单体	7	–

战技・斧技

斧在某种程度上和枪相近，不过斧技全部都是攻击招式，适合喜欢一味猛攻的角色。但是大剑的命中率偏低的问题在斧上也同样存在，而且没有初始武器是斧的角色，使得斧技的起步要比其他武器晚一些。



斧技一览

名称	SP	威力	目标	攻击次数	备注
ハック	0	4	敌单体	1	–
スイングアウト	3	16	敌单体	1	–
トマホーク	3	28	敌单体	1	–
オンアンドオン	6	36	敌单体	3	–
ベルベットハンマー	5	23	敌单体	1	50%几率使目标睡眠
オンスロート	8	42	敌单体	5	–
サークルチェンジ	6	39	敌单体	1	–
マイティーノック	7	49	敌单体	3	50%几率使目标战技威力及防御力下降
エンドオブメトセラ	7	53	敌单体	1	–
地龙击	9	35	敌全体	1	–
ターミネイト	13	75	敌单体	1	20%几率使目标气绝
冥帝の一轮车	11	66	敌单体	1	–

战技・枪技

枪如同其印象一样，有横扫千军的招式，在初期面对复数敌人时可以发挥很大作用。总体而言与斧技相近，但是招式种类更加平衡。

枪技一览

名称	SP	威力	目标	攻击次数	备注
ストレート	0	3	敌单体	1	–
フロッキンチャージ	0	4	敌单体	1	–
二重突き	2	12	敌单体	2	–
ロングテール	4	15	敌全体	1	30%几率使目标气绝
スパイク	3	30	敌单体	1	–
突き崩し	4	20	敌单体	1	50%几率使目标对战技防御力下降
畳返し	4	23	敌单体	1	30%几率使目标气绝
ビッグウエーブ	8	37	敌全体	2	–
突拍子	6	44	敌单体	1	–
千变万化	7	50	自己	1	反击技
スタードライヴ	16	80	敌单体	1	–
石割り樱	14	71	敌单体	1	–

战技・杖技

杖的威力虽然不高，但是许多招式都有追加效果，可以让敌人陷入异常状态，即使不是辅助角色也能用它实现辅助效果。由于没有群体招式，在BOSS战中比较能发挥效果。

杖技一览

名称	SP	威力	目标	攻击次数	备注
ハードヒット	0	3	敌单体	1	–
パニッシュ	0	5	敌单体	1	–
すね打ち	2	8	敌单体	1	30%几率使目标速度下降
受け流し	2	–	自己	0	无敌技
锁骨碎き	3	16	敌单体	1	30%几率使目标战技威力下降
フットルース	4	24	敌单体	1	–
伸缩自在	5	30	敌单体	1	–
五轮碎き	6	25	敌单体	1	30%几率使目标精灵术威力下降
ツイスタートリップ	5	40	敌单体	1	20%几率使目标气绝
泷流し	4	50	自己	1	反击技。50%几率使目标气绝
グランシャリオ	7	70	敌单体	7	50%几率使目标气绝
则天去私	6	55	自己	1	反击技

战技・弓技

弓的特点在于全是射击属性的远距离攻击，不会触发敌人的反击技。弓技还有两招全体攻击的招式，在游戏中期就能够快速清除杂兵。

弓技一览

名称	SP	威力	目标	攻击次数	备注
狙い击ち	0	3	敌单体	1	–
ツ–ウェイ	2	10	敌单体	2	–
早射ち	1	3	敌单体	1	–
スパロ–ショット	3	21	敌单体	3	–
インタ–セプション	4	16	敌单体	1	50%几率使目标气绝
散水射	5	25	敌全体	6	–
フラテルサイド	5	30	敌单体	4	–
シルバ–レイン	8	34	敌全体	1	–
ピンポイント	7	41	敌单体	1	30%几率使目标的异常状态耐性降低
固定炮台	5	–	自己	1	无敌技
ヘカトンケイル	10	66	敌单体	5	–
スタ–ゲイト	12	64	敌单体	1	–

战技・盾技

盾在本作算是武器的一种，不过由于盾的威力并不高，而且攻击招式也不多，还是由防御角色使用才能发挥其真正效果。盾技中的各种防御技能够在BOSS战中为队友提供出色的防护效果，不过盾技由于不能主动出击，觉醒效率会比较低。



盾技一览

名称	SP	威力	目标	攻击次数	备注
ブロック	0	–	自己	1	防御技
ソフトカバ–	1	–	自己	1	无敌技
ガ–ドアンバッシュ	3	25	自己	1	反击技
ハ–ドカバ–	2	–	自己	1	防御技
ガ–ドプレス	4	30	敌单体	1	80%几率使目标气绝
ブルド–ザダッシュ	4	35	敌全体	1	–
ベアカバ–	3	60	自己	1	反击技
ブロックバスタ–	6	75	敌单体	1	100%使目标对战技的防御力下降
フォ–トレス	4	–	自己	1	防御技，使用时对战技防御力提升100%

精灵术・水

水属性的精灵术以治疗为主，后期的リフレッシュ更是集大成之技。在精灵术中，水属性精灵术是惟一能够回复HP及解除异常状态的。

水精灵术一览

名称	SP	威力	目标	效果说明
バブルランチャ–	2	12	敌单体	单体水属性攻击
スプラッシュウォ–ル	3	–	我方全体	在队伍前形成水属性的防护壁，能够减轻战技和热属性攻击的伤害
アクアヒ–ル	3	10	我方单体	回复我方一名角色的HP，还能同时解除睡眠状态
アンチポイズン	3	–	我方单体	解除我方一名角色的中毒状态
ミスティックスプレ–	4	–	敌单体	让敌方一名角色的精灵术威力下降
ヘイルスト–ム	4	25	敌全体	全体水属性攻击
クリアランス	5	–	我方单体	解除我方一名角色的各种能力变化
プリズマティカ・レイ	5	–	敌全体	让敌方全体的精灵术威力下降
リフレッシュ	9	25	我方单体	让我方一名角色大幅回复HP，同时解除各种异常状态和能力变化
DDシ–ルド	7	–	我方单体	在我方一名角色前面形成冰之盾
ステイシスフィ–ルド	6	–	我方单体	提高我方一名角色对各种异常状态的耐性

精灵术・风

风属性精灵术是惟一能够减轻弹属性攻击伤害，以及破坏敌方障壁的手段。ウィンタ–ブラスト虽然不是全体攻击的精灵术当中威力最高的，但是高级精灵术需要使用大量SP，连续使用势必要和风属性精灵缔结契约，同时维持场地为风属性，这一精灵术在连续使用精灵术的战斗中最能派上用场。

风精灵术一览

名称	SP	威力	目标	效果说明
エルフショット	2	15	敌单体	风属性单体攻击。一定几率使目标的战技威力下降
エア–パラソル	3	–	我方全体	张开风属性的障壁，减轻我方全员受到的弹属性攻击伤害
ウィンドトリップ	2	–	敌单体	一定几率使目标气绝
ヘッドウィンド	3	–	敌全体	一定几率使敌方全员的战技威力下降
ビ–・スティング	2	–	敌单体	一定几率使目标中毒
ブレ–ドスト–ム	5	30	敌全体	风属性全体攻击
スリ–ピ–ソング	4	–	我方单体	一定几率使敌方全员睡眠
ウォ–ルブレイカ–	6	–	敌味方	在一定回合数内，敌我双方都无法张开障壁
エアリアルガ–ド	6	–	我方单体	使我方一名成员完全不受弹属性攻击的伤害
ポ–ルライトニング	8	35	敌单体	风属性单体攻击。一定几率使目标敏感
ウィンタ–ブラスト	9	40	敌全体	风属性全体攻击。一定几率使目标气绝

精灵术・炎

炎属性攻击术拥有大量的攻击招式，且威力也是精灵术当中最高的。同时，炎属性精灵术还拥有最强之壁サンライトカ–テン，能将敌人的战技伤害削减到可以无视的地步。ベルセルクル和リヴァイヴァ也是后期的战斗中不可或缺的重要精灵术。

炎精灵术一览

名称	SP	威力	目标	效果说明
インフレイム	1	16	敌单体	炎属性单体攻击
ヒ–トプル–フ	3	–	味方全体	张开暖风的障壁，减轻战技和冷气属性攻击的伤害
ウォ–ムアップ	2	–	我方单体	提高我方一名角色的战技威力
フレイムスロワ–	5	15	敌全体	炎属性全体攻击
ホットショット	4	25	敌单体	炎属性单体攻击
ヒプノシス	2	–	敌单体	一定几率让目标睡眠
サンライトカ–テン	5	–	味方全体	张开阳光的障壁，大幅减轻战技和冷气属性攻击的伤害
ファイアクラッカ–	7	50	敌全体	炎属性全体攻击
ベルセルクル	1	–	我方单体	让我方一名角色进入狂战士状态
ハイパ–ノヴァ	9	77	敌单体	炎属性单体攻击
リヴァイヴァ	9	–	我方单体	给我方一名角色不死鸟的加护，效果持续期间，陷入战斗不能时即时复活



战技・精灵术派生表

体术

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
掌打	出足払い	3	3	5
	さばき	3	5	3
	ソニックブロー	10	3	3
	小手返し	3	10	3
	奈落落とし	10	3	5
	腕がらみ	10	5	10
	ショットガン	20	1	20
	当て身	10	30	10
	亚空间杀法	10	10	30
	绝掌	40	10	10
	鬼神三段	30	30	30
出足払い	さばき	3	5	3
	小手返し	3	10	3
	奈落落とし	10	3	5
	腕がらみ	10	5	10
	亚空间杀法	10	10	30
さばき	小手返し	3	10	3
	腕がらみ	10	5	10
ソニックブロー	ショットガン	20	10	20
	鬼神三段	30	30	30
小手返し	当て身	10	30	10
奈落落とし	亚空间杀法	10	10	30
	绝掌	40	10	10
ショットガン	鬼神三段	30	30	30
亚空间杀法	绝掌	40	10	10
绝掌	鬼神三段	30	30	30
鬼神三段	绝掌	40	10	10

剑技

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
せん断	カット	15	10	10
	チェック	10	10	15
	打ち抜き	15	10	10
	クレセント	15	10	15
	クイックプッシュ	10	5	5
	クロスオーバー	10	5	10
	破坏剑	15	5	5
	カット＆ロール	10	5	10
	ローカット	5	5	15
	受け太刀	5	20	5
	切り落とし	10	15	5
	天落	20	5	5
	サイドカー	15	5	10
	ナイトフォーク	10	5	20
	ディフレクト	5	25	5
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
	地生	10	20	20
	逆地生	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
	ニュームーン	30	5	20
	花香竞姿彩	30	10	40
	相抜け	20	30	5
カット	せん断	15	10	10
	チェック	10	10	15
	打ち抜き	15	10	10
	クレセント	15	10	15
	クイックプッシュ	10	5	5
	クロスオーバー	10	5	10
	破坏剑	15	5	5
	カット＆ロール	10	5	10
	ローカット	5	5	15
	受け太刀	5	20	5
	切り落とし	10	15	5
	天落	20	5	5
	サイドカー	15	5	10
	ナイトフォーク	10	5	20
	ディフレクト	5	25	5
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
	地生	10	20	20
	逆地生	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
カット	ニュームーン	30	5	20
	花香竞姿彩	30	10	40
	相抜け	20	30	5
チェック	せん断	15	10	10
	カット	15	10	10
	打ち抜き	15	10	10
	クレセント	15	10	15
	クイックプッシュ	10	5	5
	クロスオーバー	10	5	10
	破坏剑	15	5	5
	カット＆ロール	10	5	10
	ローカット	5	5	15
	受け太刀	5	20	5
	切り落とし	10	15	5
	天落	20	5	5
	サイドカー	15	5	10
	ナイトフォーク	10	5	20
	ディフレクト	5	25	5
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
	地生	10	20	20
	逆地生	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
	ニュームーン	30	5	20
	花香竞姿彩	30	10	40
	相抜け	20	30	5
打ち抜き	せん断	15	10	10
	カット	15	10	10
	チェック	10	10	15
	クレセント	15	10	15
	クイックプッシュ	10	5	5
	クロスオーバー	10	5	10
	破坏剑	15	5	5
	カット＆ロール	10	5	10
	ローカット	5	5	15
	受け太刀	5	20	5
	切り落とし	10	15	5
	天落	20	5	5
	サイドカー	15	5	10
	ナイトフォーク	10	5	20
	ディフレクト	5	25	5
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
	地生	10	20	20
	逆地生	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
	ニュームーン	30	5	20
	花香竞姿彩	30	10	40
	相抜け	20	30	5
クレセント	せん断	15	10	10
	カット	15	10	10
	チェック	10	10	15
	打ち抜き	15	10	10
	クイックプッシュ	10	5	5
	クロスオーバー	10	5	10
	破坏剑	15	5	5
	カット＆ロール	10	5	10
	ローカット	5	5	15
	受け太刀	5	20	5
	切り落とし	10	15	5
	天落	20	5	5
	サイドカー	15	5	10
	ナイトフォーク	10	5	20
	ディフレクト	5	25	5
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
	地生	10	20	20
	逆地生	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
	ニュームーン	30	5	20
	花香竞姿彩	30	10	40
	相抜け	20	30	5
クイックプッシュ	クロスオーバー	10	5	10
	カット＆ロール	10	5	10
	ローカット	5	5	15
	サイドカー	15	5	10
	ナイトフォーク	10	5	20
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
クイックプッシュ	オムニバース	30	10	10
	ニュームーン	30	5	20
	花香竞姿彩	30	10	40
破坏剑	受け太刀	5	20	5
	切り落とし	10	15	5
	天落	20	5	5
	ディフレクト	5	25	5
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
	地生	10	20	20
	逆地生	20	10	20
	花香竞姿彩	30	10	40
	相抜け	20	30	5
カット＆ロール	クイックプッシュ	10	5	5
	クロスオーバー	10	5	10
	ローカット	5	5	15
	サイドカー	15	5	10
	ナイトフォーク	10	5	20
	ディフレクト	5	25	5
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
	地生	10	20	20
	逆地生	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
	ニュームーン	30	5	20
	花香竞姿彩	30	10	40
ローカット	クイックプッシュ	10	5	5
	クロスオーバー	10	5	10
	カット＆ロール	10	5	10
	サイドカー	15	5	10
	ナイトフォーク	10	5	20
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
	ニュームーン	30	5	20
受け太刀	切り落とし	10	15	5
	ディフレクト	5	25	5
	相抜け	20	30	5
切り落とし	受け太刀	5	20	5
	ディフレクト	5	25	5
	相抜け	20	30	5
天落	地生	10	20	20
	逆地生	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
	相抜け	20	30	5
サイドカー	クイックプッシュ	10	5	5
	クロスオーバー	10	5	10
	カット＆ロール	10	5	10
	ローカット	5	5	15
	ナイトフォーク	10	5	20
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
	ニュームーン	30	5	20
ナイトフォーク	クイックプッシュ	10	5	5
	クロスオーバー	10	5	10
	カット＆ロール	10	5	10
	ローカット	5	5	15
	トリプルスクラッチ	30	10	10
	チェックメイト	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
	ニュームーン	30	5	20
ディフレクト	相抜け	20	30	5
トリプルスクラッチ	チェックメイト	20	10	20
	オムニバース	30	10	10
チェックメイト	相抜け	20	30	5
地生	逆地生	20	10	20
	花香竞姿彩	30	10	40
	相抜け	20	30	5
逆地生	地生	10	20	20
	花香竞姿彩	30	10	40
	相抜け	20	30	5

大剑技

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
两断	ステップイン	10	5	5
	ウエポンガード	5	10	5
	スマッシュ	30	5	5
	吹き流し	10	20	5
	打震剑	20	5	5
	タイラントレイジ	30	5	5
	悬待一致	30	30	5
	チェリーゲイル	30	10	10
	七胴落とし	50	20	10
	云耀	50	10	20
	おぼろ月夜	50	20	20
ステップイン	スマッシュ	30	5	5
	打震剑	20	5	5
	タイラントレイジ	30	5	5
	チェリーゲイル	30	10	10
	云耀	50	10	20
	おぼろ月夜	50	20	20
ウエポンガード	吹き流し	10	20	5
	悬待一致	30	30	5
スマッシュ	ステップイン	10	5	5
	打震剑	20	5	5
	タイラントレイジ	30	5	5
	チェリーゲイル	30	10	10
	云耀	50	10	20
吹き流し	ウエポンガード	5	10	5
	悬待一致	30	30	5
打震剑	スマッシュ	30	5	5
	タイラントレイジ	30	5	5
	チェリーゲイル	30	10	10
	云耀	50	10	20
	おぼろ月夜	50	20	20
タイラントレイジ	チェリーゲイル	30	10	10
	七胴落とし	50	20	10
	おぼろ月夜	50	20	20
云耀	おぼろ月夜	50	20	20
おぼろ月夜	云耀	50	10	20

斧技

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
ハック	スイングアウト	10	5	5
	トマホーク	10	10	5
	オンアンドオン	20	5	5
	ベルベットハンマー	10	5	10
	オンスロート	30	5	5
	サークルチェンジ	15	5	15
	マイティーノック	20	5	10
	エンドオブメトセラ	30	10	10
	地龙击	30	5	10
	ターミネイト	40	10	10
	冥帝の一轮车	40	10	20
スイングアウト	オンアンドオン	20	5	5
	ベルベットハンマー	10	5	10
	オンスロート	30	5	5
	サークルチェンジ	15	5	15
	マイティーノック	20	5	10
	エンドオブメトセラ	30	10	10
	ターミネイト	40	10	10
	冥帝の一轮车	40	10	20
トマホーク	ベルベットハンマー	10	5	10
	サークルチェンジ	15	5	15
	冥帝の一轮车	40	10	20
オンアンドオン	ベルベットハンマー	10	5	10
	オンスロート	30	5	5
	マイティーノック	20	5	10
	エンドオブメトセラ	30	10	10
	地龙击	30	5	10
	冥帝の一轮车	40	10	20
ベルベットハンマー	トマホーク	10	10	5
	オンアンドオン	20	5	5
	サークルチェンジ	15	5	15
	ターミネイト	40	10	10
オンスロート	サークルチェンジ	15	5	15
	マイティーノック	20	5	10
	ターミネイト	40	10	10
	冥帝の一轮车	40	10	20
サークルチェンジ	トマホーク	10	10	5
	マイティーノック	20	5	10
	エンドオブメトセラ	30	10	10
	地龙击	30	5	10
	冥帝の一轮车	40	10	20
マイティーノック	オンアンドオン	20	5	5
	エンドオブメトセラ	30	10	10
	地龙击	30	5	10
	ターミネイト	40	10	10
	冥帝の一轮车	40	10	20
エンドオブメトセラ	ターミネイト	40	10	10
地龙击	冥帝の一轮车	40	10	20

枪技

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
ストレート	フロッキンチャージ	50	50	50
	二重突き	10	5	5
	ロングテール	5	10	5
	スパイク	20	5	5
	突き崩し	15	5	15
	畳返し	10	5	20
	ビッグウエーブ	30	10	10
	突拍子	20	10	20
	千变万化	10	30	10
	スタードライヴ	30	20	30
	石割り樱	40	10	20
フロッキンチャージ	ストレート	40	40	40
	二重突き	10	5	5
	ロングテール	5	10	5
	スパイク	20	5	5
	突き崩し	15	5	15
	畳返し	10	5	20
	ビッグウエーブ	30	10	10
	突拍子	20	10	20
	千变万化	10	30	10
	スタードライヴ	30	20	30
	石割り樱	40	10	20
二重突き	スパイク	20	5	5
	突き崩し	15	5	15
	畳返し	10	5	20
	ビッグウエーブ	30	10	10
	突拍子	20	10	20
	千变万化	10	30	10
	スタードライヴ	30	20	30
	石割り樱	40	10	20
ロングテール	畳返し	10	5	20
	突拍子	20	10	20
	千变万化	10	30	10
	スタードライヴ	30	20	30
スパイク	突き崩し	15	5	15
	畳返し	10	5	20
	ビッグウエーブ	30	10	10
	突拍子	20	10	20
	千变万化	10	30	10
	スタードライヴ	30	20	30
	石割り樱	40	10	20
突き崩し	スパイク	20	5	5
	畳返し	10	5	20
	ビッグウエーブ	30	10	10
	突拍子	20	10	20
	千变万化	10	30	10
	スタードライヴ	30	20	30
	石割り樱	40	10	20
畳返し	スパイク	20	5	5
	突き崩し	15	5	15
	ビッグウエーブ	30	10	10
	突拍子	20	10	20
	千变万化	10	30	10
	スタードライヴ	30	20	30
	石割り樱	40	10	20
突拍子	ビッグウエーブ	30	10	10
	千变万化	10	30	10
	スタードライヴ	30	20	30
	石割り樱	40	10	20

杖技

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
ハードヒット	パニッシュ	20	20	20
	すね打ち	5	5	10
	受け流し	5	10	5
	锁骨碎き	10	5	10
	フットルース	10	10	5
	伸缩自在	20	10	5
	五轮碎き	10	5	10
	ツイスタートリップ	10	20	20
	泷流し	10	30	10
	グランシャリオ	40	10	20
	则天去私	10	40	10
パニッシュ	ハードヒット	15	15	15
	すね打ち	5	5	10
	受け流し	5	10	5
	锁骨碎き	10	5	10
	フットルース	10	10	5
	伸缩自在	20	10	5
	五轮碎き	10	5	10
	ツイスタートリップ	10	20	20
	泷流し	10	30	10
	グランシャリオ	40	10	20
	则天去私	10	40	10
すね打ち	锁骨碎き	10	5	10
	フットルース	10	10	5
	伸缩自在	20	10	5
	五轮碎き	10	5	10
	ツイスタートリップ	10	20	20
受け流し	ツイスタートリップ	10	20	20
	泷流し	10	30	10
锁骨碎き	すね打ち	5	5	10
	五轮碎き	10	5	10
	ツイスタートリップ	10	20	20
	グランシャリオ	40	10	20
フットルース	すね打ち	5	5	10
	受け流し	5	10	5
	伸缩自在	20	10	5
	ツイスタートリップ	10	20	20
	グランシャリオ	40	10	20
伸缩自在	五轮碎き	10	5	10
	ツイスタートリップ	10	20	20
	泷流し	10	30	10
	グランシャリオ	40	10	20
	则天去私	10	40	10
五轮碎き	すね打ち	5	5	10
	锁骨碎き	10	5	10
	ツイスタートリップ	10	20	20
	グランシャリオ	40	10	20
	则天去私	10	40	10
ツイスタートリップ	すね打ち	5	5	10
	锁骨碎き	10	5	10
	伸缩自在	20	10	5
	五轮碎き	10	5	10
	泷流し	10	30	10
	则天去私	10	40	10
泷流し	则天去私	10	40	10
グランシャリオ	则天去私	10	40	10

弓技

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
狙い击ち	ツーウエイ	10	5	5
	早射ち	5	5	10
	スパローショット	15	5	5
	インターセプション	5	20	5
	散水射	20	5	10
	フラテルサイド	20	5	5
	シルバーレイン	20	5	20
	ピンポイント	30	5	10
	固定炮台	10	30	10
	ヘカトンケイル	40	10	10
	スターゲイト	20	30	30
ツーウエイ	スパローショット	15	5	5
	インターセプション	5	20	5
	散水射	20	5	10
	フラテルサイド	20	5	5
	シルバーレイン	20	5	20

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
ツーウェイ	固定炮台	10	30	10
	ヘカトンケイル	40	10	10
早射ち	スパローショット	15	5	5
	インターセプション	5	20	5
	散水射	20	5	10
	フラテルサイド	20	5	5
	シルバーレイン	20	5	20
	ヘカトンケイル	40	10	10
	スターゲイト	20	30	30
スパローショット	インターセプション	5	20	5
	フラテルサイド	20	5	5
	ピンポイント	30	5	10
	スターゲイト	20	30	30
散水射	固定炮台	10	30	10
	ヘカトンケイル	40	10	10
フラテルサイド	シルバーレイン	20	5	20
	固定炮台	10	30	10
	ヘカトンケイル	40	10	10
シルバーレイン	固定炮台	10	30	10
ピンポイント	スターゲイト	20	30	30

盾技

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
ブロック	ソフトカバー	5	15	5
	ガードアンバッシュ	10	10	5
	ハードカバー	5	20	5
	ガードプレス	20	20	5
	ブルドーザダッシュ	20	5	20
	ベアカバー	30	30	10
	ブロックバスター	30	20	10
	フォートレス	10	50	10
ソフトカバー	ハードカバー	5	20	5
	ガードプレス	20	20	5
	ブルドーザダッシュ	20	5	20
	ベアカバー	30	30	10
ガードアンバッシュ	ガードプレス	20	20	5
	ブルドーザダッシュ	20	5	20
	ブロックバスター	30	20	10
ハードカバー	ソフトカバー	5	15	5
	ガードプレス	20	20	5
	ブルドーザダッシュ	20	5	20
	ベアカバー	30	30	10
	ブロックバスター	30	20	10
	フォートレス	10	50	10
ガードプレス	ガードアンバッシュ	10	10	5
	ブルドーザダッシュ	20	5	20
	ブロックバスター	30	20	10
ベアカバー	ハードカバー	5	20	5
	フォートレス	10	50	10

水精灵术

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
バブルランチャー	バブルランチャー	20	10	10
	ヘイルストーム	30	10	10
スプラッシュウォール	スプラッシュウォール	10	20	10
	ミスティックスプレー	10	30	10
	プリズマティカ・レイ	10	40	10
	DDシールド	10	50	10
	ステイシスフィールド	10	50	50
アクアヒール	アクアヒール	10	10	20
	アンチポイズン	10	10	30
	クリアランス	10	10	40
	リフレッシュ	10	10	40
アンチポイズン	アンチポイズン	10	10	30
	アクアヒール	10	10	20
	クリアランス	10	10	40
	リフレッシュ	10	10	40
ミスティックスプレー	ミスティックスプレー	10	30	10
	ヘイルストーム	30	10	10
	プリズマティカ・レイ	10	40	10
ヘイルストーム	ヘイルストーム	30	10	10
	バブルランチャー	20	10	10
クリアランス	クリアランス	10	10	40

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
クリアランス	アクアヒール	10	10	20
	アンチポイズン	10	10	30
	リフレッシュ	10	10	40
プリズマティカ・レイ	プリズマティカ・レイ	10	40	10
	ヘイルストーム	30	10	10
	ミスティックスプレー	10	30	10
リフレッシュ	リフレッシュ	10	10	40
	アクアヒール	10	10	20
	アンチポイズン	10	10	30
	クリアランス	10	10	40
ステイシスフィールド	ステイシスフィールド	10	50	50
	アクアヒール	10	10	20
	アンチポイズン	10	10	30
	クリアランス	10	10	40

风精灵术

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
エルフショット	エルフショット	20	10	10
	ブレードストーム	30	10	10
	ボールライトニング	50	10	10
	ウインターブラスト	50	10	10
エアーパラソル	エアーパラソル	10	20	10
	ヘッドウインド	10	20	10
	スリーピーソング	10	30	10
	ウォールブレイカー	10	20	20
	エアリアルガード	10	30	10
ウインドトリップ	ウインドトリップ	10	10	20
	ヘッドウインド	10	20	10
	ビー・スティング	10	10	20
	ブレードストーム	30	10	10
	スリーピーソング	10	30	10
	ウインターブラスト	50	10	10
ヘッドウインド	ヘッドウインド	10	20	10
	ブレードストーム	30	10	10
	スリーピーソング	10	30	10
	ウインターブラスト	50	10	10
ビー・スティング	ビー・スティング	10	10	20
	ウインドトリップ	10	10	20
	ヘッドウインド	10	20	10
	スリーピーソング	10	30	10
	ボールライトニング	50	10	10
ブレードストーム	ブレードストーム	30	10	10
	ヘッドウインド	10	20	10
	ウインターブラスト	50	10	10
スリーピーソング	スリーピーソング	10	30	10
	ウインドトリップ	10	10	20
	ヘッドウインド	10	20	10
	ビー・スティング	10	10	20
	ボールライトニング	50	10	10
ウォールブレイカー	ウォールブレイカー	10	20	20
	エアーパラソル	10	20	10
	エアリアルガード	10	30	10
エアリアルガード	エアリアルガード	10	30	10
	エアーパラソル	10	20	10
	ウォールブレイカー	10	20	20
ウインターブラスト	ウインターブラスト	50	10	10
	ヘッドウインド	10	20	10
	ブレードストーム	30	10	10
	ボールライトニング	50	10	10

炎精灵术

派生源	可能觉醒的战技	等级要求		
		Attack	Guard	Support
インフレイム	インフレイム	20	10	10
	フレイムスロワー	30	10	10
	ホットショット	30	10	10
	ファイアクラッカー	40	10	10
	ハイパーノヴァ	50	10	10
ヒートプルーフ	ヒートプルーフ	10	20	10
	ウォームアップ	10	10	20
	サンライトカーテン	10	30	10
	ベルセルクル	10	10	40
	リヴァイヴァ	10	40	40
ウォームアップ	ウォームアップ	10	10	20
	ヒートプルーフ	10	20	10
	サンライトカーテン	10	30	10
	ベルセルクル	10	10	40
	リヴァイヴァ	10	40	40
フレイムスロワー	フレイムスロワー	30	10	10
	インフレイム	20	10	10
	ホットショット	30	10	10
	ファイアクラッカー	40	10	10
	ハイパーノヴァ	50	10	10
ホットショット	ホットショット	30	10	10
	インフレイム	20	10	10
	ヒプノシス	10	10	30
	フレイムスロワー	30	10	10
	ファイアクラッカー	40	10	10
	ハイパーノヴァ	50	10	10
ヒプノシス	ヒプノシス	10	10	30
	インフレイム	20	10	10
	ホットショット	30	10	10
サンライトカーテン	サンライトカーテン	10	30	10
	ヒートプルーフ	10	20	10
	ベルセルクル	10	10	40
	リヴァイヴァ	10	40	40
ファイアクラッカー	ファイアクラッカー	40	10	10
	インフレイム	20	10	10
	フレイムスロワー	30	10	10
	ホットショット	30	10	10
	ハイパーノヴァ	50	10	10
ベルセルクル	ベルセルクル	10	10	40
	ヒートプルーフ	10	20	10
	ウォームアップ	10	10	20
	サンライトカーテン	10	30	10
	リヴァイヴァ	10	40	40
リヴァイヴァ	リヴァイヴァ	10	40	40
	ヒートプルーフ	10	20	10
	ウォームアップ	10	10	20
	サンライトカーテン	10	30	10
	ベルセルクル	10	10	40



游戏菜单说明

装备：可以查看角色状态并更换装备。

技术确认：确认每名角色所掌握的战技和精灵术。

アイテム：查看并使用道具。

フォーメーション：新建、修改或删除阵型。

地图：查看玩家已经拥有的地图。

アヴァロンの书：图鉴。

オプション：可以修改游戏的设置。

クイックセーブ：快速存档。



流程攻略

游戏中玩家可以自由选择地域进行攻略。下文将按照小编推荐的攻略顺序进行书写。

イニティウムの街

阿瓦隆大陆上惟一的城镇，也是玩家的据点。在冒险王的领导下，这个城镇为过往的冒险者提供全方位的援助。玩家在完成了序章的教学剧情之后，才会来到这个地方。除了初期的三名角色外，其余角色会随机在城镇中出现，与其搭话可以让其成为同伴。

タウンブロック



1 宿屋，即旅馆。和这里的老板娘对话，可以选择“宿泊”进行休息，或者选择“パ–ティ编成”，来改变当前的队伍成员，不过主角是无法替换的。老板娘一旁的台座上会坐着本作的吉祥物ココ，和这里的ココ对话可以进行存档。此外，ココ还会在大陆的不同场景中出现，赠予队伍道具，如果看到台座就上前调查吧。在游戏后期触发某个事件的话，ココ会从此消失，再也不会出现，不过宿屋中的台座依然保留了存档机能。



2 酒场。和这里的人对话，可以了解阿瓦隆的各种情报。随着玩家重复游戏，此处还会追加新的机能。

3 商店，可以和商人进行买卖。此处的商品种类，会随着玩家的探索而逐渐增加。“アイテム”和“掘り出し物”的商品列表每天（游戏中的天数）都会更新，玩家可以在宿屋里休息，来刷新这里的商品列表。

アイテム：能够买到一般的装备及道具，没有数量限制。

地图：可以买到地域的地图。

掘り出し物：可以买到强力的装备和珍稀道具，售完即止。

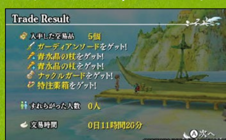
アイテム卖却：贩卖玩家持有的道具及装备。

情报卖却：贩卖玩家制作的地图。

店を出る：离开商店。



4 交易。在这里可以派遣交易船，经过一定时间后，交易船会带回交易品。交易船航海的过程中，如果邂逅到了其他本作玩家，还会带回其他玩家的交易品。船共有三种价位，300st的船需要两个小时才能返回，1000st的船需要四个小时，而5000st的船则需要十个小时，等不及的玩家可以调整3DS系统时间。价位越高的船，能带回的交易品的数量更多，质量也更好，一些强力装备只能通过这种渠道获得。



5 此处通往领主の馆。可以与冒险王对话，了解关于游戏系统和阿瓦隆大陆的一些情报。当玩家探索完某个地域，或发现新的地域时，回到此处和冒险王对话，还有机会获得奖励。



森の废墟

结束开头动画后，角色就会出现在这里，前往歌声の森获得歌う岩のかけら之后，游戏才算正式开始。敌人的平均实力不高，但是对于初出茅庐的主角来说还是需要小心提防。复活此处机能之后，回去和冒险王对话可以获得酬劳。

a 前庭



1 游戏一开始就会有一名士兵驻扎在此处，和他对话可以休息，在全力逃跑后可以利用一下。

2 森の废墟的机能复活后，原本干枯的池塘会重新注满水，相当于一个水之遗迹。



3 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的遗迹。

4 从崩れ落ちた大伽蓝可以直接跳到此处，但是无法逆向通行。



b 森の墓标



1 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔，相当于一个水之遗迹。

2 此处会触发与BOSSスカルヘッド的战斗。此战无法逃跑。スカルヘッド拥有强力的全体攻击，在没有获得水精灵术スプラッシュウォール之前，最好不要贸然靠近。事先启动1处的塔，会对此战大有帮助。



3 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ヘイルストーム”，是水属性的全体攻击精灵术，建议尽早取得。



c 歌声の森



1 森の废墟的机能复活后，原本干枯的池塘会重新注满水，相当于一个水之遗迹。

2 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔。

3 序章时会在这里与BOSSドレッドバーン进行战斗。BOSS并没有太多招式，不过能攻击全体的“はばたき”依然很有威胁性。让拥有盾的角色持续防御，拥有药箱的角色适时给队友补血就能撑过去。战斗胜利后获得水属性的“歌う岩のかけら”，此后可以在战斗中与水属性精灵缔结契约。

d 崩れ落ちた大伽蓝



1 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的两座塔，将大部分区域的水属性增强。

2 调查此处的黑色防护罩，会进入和怪物的二连战，不过没有什么难度。不要忘记事先将两旁的塔启动。

e 大伽蓝の中



1 调查此处的球体，在3处就会出现BOSS。击败BOSS后回到此处，可以用得到的“ゴーレムコア：水”让森の废墟的机能复活。此后大伽蓝の中全域变成水属性，玩家在此处开战时，一开始就会处于和水属性精灵缔结契约的状态。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“アンチポイズン”，是帮单体解毒的水属性精灵术。

3 BOSSジュエルゴーレム在此处出没，接触后开战。BOSS会交替使用物理攻击，以及和水属性精灵缔结契约。维持契约状态结束回合的话，BOSS会回复大量HP，所以玩家可以安排一名速度比较慢的角色，在BOSS缔结契约的回合使用水属性的歌う岩のかけら把契约权抢回来。如果角色掌握了能够降低我方损伤的スプラッシュウォール，结合契约状态附带的HP回复就能一直处于安全状态，可以让负责回复HP的角色也投入战斗。



潜む森

敌人的平均构成十分接近森の废墟，所有的遗迹只靠水属性的歌う岩のかけら就可以启动，建议在取得第一个歌う岩のかけら后先过来这边一趟，获得拥有“スプラッシュウォール”和“アクアヒール”的两个ささやく岩のかけら，对初期的战斗很有帮助。

a 街近边



1 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔。



2 将潜む森的地图卖给商人后，此处会出现士兵，和他对话可以学会战术“レイド”。



b 遗迹への道（1）



1 获得ささやく岩のかけら，固有术为“アクアヒ-ル”，是水属性的治疗术，初期的战斗中主要靠这个回复HP。

2 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的遗迹。

3 将潜む森的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

c 猫の乐园



该场景中有一些会不时抖动的树，这证明树上有埋伏。一旦靠近树木，树上的怪物就会跳出来和玩家强制开战。怪物通常都是复数只黑豹，如果觉得应付起来比较吃力，就尽量避免靠近这些树。

1 将潜む森的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“スプラッシュウォ-ル”，可以张开水之障壁来降低物理攻击和火属性攻击的伤害，面对强敌时必不可少。

d 遗迹の东



1 获得ささやく岩のかけら，固有术为“パブルランチャ-”，为水属性的单体攻击。

2 未购买“吠える谷”的地图的情况下，从该出口离开，可以入手该地图。

e 遗迹への道（2）



1 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的遗迹。

2 此处的花丛会散发花粉，吸入花粉后移动速度会下降。虽然没有实质伤害，但是会变得很难从怪物的追击下逃开。

f 精灵の塔



1 拥有水属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔，将周围区域的水属性增强。

2 此处有巨大的怪兽出没，与其接触便会和BOSSキングパンサ-开战。除了攻击力高之外，其最棘手的地方在于受到近战的物理攻击时会反击，限制了我方的输出。战斗中应该尽量使用精灵术，或者是用弓箭进行远程物理攻击。



吠える谷

与前两个地域相比，吠える谷的难度要高出不少。异常强大的翼兽会在上空盘旋，角色一旦触碰到其影子就会进入战斗，好在可以全力逃走；还有会不断爆开的仙人掌，只要躲避不及，就会直接削减所有角色的HP最大值。即使抛开这些不说，新出现的鸟型敌人，复数出现时也有着将玩家一行人全灭的可怕实力。再加上初次到达时，还无法和风属性精灵缔结契约，场景数量又多，对于刚来到这里的玩家是个不小的考验。前进过程中务必要步步为（cun）营（dang），先第一时间从风笛の谷间的出口离开，拿到谷の遗迹的地图。待到入手风属性的歌う岩のかけら之时，再来就萌……再来好好探索吠える谷。

吠える谷内还包含了“翼兽の巣穴”，所以实际上吠える谷是个有9个场景的大地域。不过两者的地图是分开的，所以本文也分为两块来说。前往风笛の谷间时，按照谷の入口→兽臭い巣穴→子知らずの细道→血生臭い巣穴→风笛の谷间的顺序，可以节省不少路程。

吠える谷有不少可以攀上爬下的石块，但是因为和岩石的颜色接近，玩家可能会看走眼。如果发现场景中有些地方去不了，就应该留意下是不是看漏了石块。



a 谷の入口



1 拥有风属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔，将周围区域的风属性增强。同时，同场景中的翼兽的移动速度会下降。



2 将吠える谷的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以学会战术“ディレイド”。



b 亲知らずの细道



这个场景中会新增一些蠢动的头盖骨，一旦靠近就会被埋伏着的怪物袭击。

1 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“エルフショット”，为风属性的单体攻击，一定几率能让被命中的敌人攻击力下降。

c 子知らずの细道



1 将潜む森的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

d 吠えるあばた



1 拥有风属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔。同场景中的翼兽的移动速度会下降。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“エア-パラソル”，可以张开风属性的屏障来挡下远程攻击。

e 见晴らしの良い高台



1 拥有火属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同时场景中央的大部分怪物都会消失。

2 到达此处会获得岬の废村的地图。让北方的大陆上浮后，再次来到此地，会与BOSSワンダ-ラスト开战。ワンダ-ラスト可以视作拥有超强实力的翼兽，虽然招式相近但是伤害高出许多。ワンダ-ラスト不会中毒，此战又不能逃跑，如果玩家实力不够势必会拖很久，所以靠近此处之前务必要存档。战胜ワンダ-ラスト之后，如果玩家尚未获得グレ-トクラック的地图，就会在这里拿到。



3 调查此处的蛋壳，一定几率直接获得“翼兽のタマゴ”，也有可能和翼兽、或者其强化型シッタ-对战。注意，此处若和怪物开战的话，是无法逃跑的。

4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ヘッドウインド”，是风属性精灵术，让所有敌人降低攻击力。

f 风笛の谷间



1 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

2 拥有风属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔，增强周围区域的风属性。同时，同场景中的翼兽的移动速度会下降。

3 从这个出口离开，可以获得谷の遗迹的地图。

翼兽の巢穴

和吠える谷连接在一起的地域，无法从世界地图直接进入。和名字一样，洞穴中布满了翼兽的巢。调查巢的话有可能直接获得“翼兽のタマゴ”，但是也有可能出现翼兽系列的魔物，而且战斗中没法逃跑。对实力没有自信的玩家，还是对那些蛋睁一只眼闭一只眼吧。

g 兽臭い风洞



h 生臭い风洞



洞穴的北侧会有蒸汽喷出，一旦被喷到会削减HP的最大值。

1 靠近此处会出现选项，选择“调べる”的话，就必须和シッタ–战斗。シッタ–属于翼兽的强化种，招式和翼兽相近，但是伤害高出许多。击败シッタ–的奖励，只是可以从北端获得固有术为“スプラッシュウォ–ル”的ささやく岩のかけら而已。玩家大可待中期实力提升之后，再回到此处将其击败。



i 血生臭い风洞



1 通过东侧的隐藏通道可以到达这里，获得ささやく岩のかけら，固有术为“バブルランチャ–”。

2 将翼兽の巢穴的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。



谷の遗迹

这个地域沿袭了不少吠える谷的魔物和机关，然后又提高了战斗的难度，即使与杂兵战斗也最好用スプラッシュウォ–ル展开防御。玩家最好第一时间去取得风属性的歌う岩のかけら，与风之精灵缔结契约，可以解决SP吃紧的问题。不少场景也需要获得风属性的歌う岩のかけら之后才能够彻底探索。复活此处机能之后，回去和冒险王对话可以获得酬劳。

a プロピュライア



谷の遗迹的入口，空中的翼兽、爆裂的仙人掌、蠢动的头盖骨，这些都是玩家在吠える谷就已见识过的机关。分布着的传送机关，需要玩家用风属性的歌う岩のかけら启动最中间的塔之后才能使用，互相连接的传送机关之间，会以同样的罗马数字标示。在场景中会见到极小只的翼兽，虽然是软柿子，但是将其击败后会直接和强大的レディ・マ–トン战斗且不能逃跑，欺负小孩之前望三思（笑）。



1 拥有火属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同时场景中央的大部分怪物都会消失。

2 拥有风属性的歌う岩のかけら之后，可以启动此处的塔。同场景中的翼兽的移动速度会下降，同时启动传送机关。

b 中庭



1 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同时一旁的湖泊会结冰，变得可以通过。

2 拥有风属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同场景的翼兽的移动速度会降低，同时启动传送机关。

3 拥有火属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。东南角的树根会被烧毁，原本

被阻挡的入口可以进入。

4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ビ－・スティング”，是风属性精灵术，可以让一名敌人中毒，能够高效率地击败强大的翼兽等敌人。

5 此处的门只能从塔的内侧向外开启，开启后就可以从外部进入。

c 塔1F



塔1F可以从中庭的西侧和中部两个入口进入。西侧的道路通往风属性的歌う岩のかけら以及BOSS战，中部入口则通往最后安置ゴ－レムコア:风的地方，所以需要先从西侧进入。

1 拥有风属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹，同时启动塔内的移动装置，可以让玩家如同乘坐电梯般在不同的楼层间移动。



2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ブレ－ドスト－ム”，为风属性的全体攻击精灵术。

d 塔2F



1 获得风属性的“歌う岩のかけら”，此后可以在战斗中与风属性精灵缔结契约。

e 塔3F



这一层有许多区域需要通过移动装置才能到达，玩家记得在入手歌う岩のかけら后回1F启动遗迹。

1 此处需要与BOSSジュエルゴ－レム开战。和森の废墟的BOSS类似，这个BOSS会交替使用物理攻击，以及和风属性精灵缔结契约。安排一名角色轮流使用スプラッシュウォ－ル和大いなる呼びかけ：风，基本就可以无视BOSS的攻击，



剩下两名角色就用充裕的SP进行攻击。由于风属性比较强，战斗中用精灵术进行攻击会比较有效率。胜利后获得ゴ－レムコア:风。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“スリ－ピ－ソング”，为风属性的全体催眠精灵术。

3 此处会出现被邪气笼罩的区域，调查后与杂兵进行二连战。用刚入手的ブレ－ドスト－ム来横扫一空吧。

f 风笛のテラス



1 获得ゴ－レムコア:风之后调查此处的球体，可以复活谷の遗迹的机能。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウィンドトリップ”，是可以让一名敌人气绝的风属性精灵术。

沸き立つ海

虽然说是“海”，但是这个地图是炎属性占上风，在这里敌我的战技威力都会上升，即使是杂兵也不容小觑。被间歇泉喷中的话，会削减HP的最大值，移动的时候需要小心。在这个地域中也会分布着巨大的鸟蛋，调查后往往都会出现好几只コアトル与玩家战斗，如果没有出现的话则直接获得“巨鸟のタマゴ”。由于コアトル会使用全体攻击，加上炎属性的加成，玩家可能撑不过一轮，所以调查鸟蛋前务必记得存档。在新大陆上浮后，沸き立つ海会从世界地图上消失。

a 海岸温泉



1 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

b 海上の道



1 拥有风属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的塔。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウォ－ムアップ”，为炎属性精灵术，可以提高一名角色的攻击力。

3 从这个出口离开，可以获得海の遗迹的地图。

海中潜伏着的阴影会追踪靠近的玩家。不过与其接触后出现的リザ－ドマン和レッドホットリザ－ド并不算太难对付。

海の遗迹

作为第三个歌う岩のかけら的所在地，这个地域自然是炎属性比较强。和沸き立つ海一样，有着数量优势的杂兵所带来的战技伤害不容忽视。入手了风属性的歌う岩のかけら的话，可以增强风属性来削弱战技的伤害，或者使用水属性精灵术スプラッシュウォール来提供保护。进入战斗后，玩家应该选择一名战术为“リードオフ”的角色迅速施行其中一种应对法。当然，两者可以并用的话那真真是极好的。复活此处机能之后，回去和冒险王对话可以获得酬劳。

a テクト・フォルム



1 将海的遗迹的地图卖给商人后，此处会出现NPC，可以从两名不同的NPC处学会战术“リードオフ”和“リカバー”。



2 新大陆上浮之后，在这里可以获得大砂漠的地图。

b 埋もれた遺跡



1 拥有风属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

2 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

3 拥有炎属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹，同时会破坏掉同一层中挡路的瓦砾。

4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“インフレイム”，为炎属性的单体攻击精灵术。

c 埋もれた遺跡B1



1 拥有风属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹，同时启动传送装置。

2 拥有炎属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

3 拥有炎属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹，同时会破坏掉同一层中挡路的瓦砾。

4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ホットショット”，为炎属性的单体攻击精灵术，威力比インフレイム要高。

5 将海の遗迹的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

d 埋もれた遺跡B2



和生臭い风洞一样，这里的地面会频繁地喷出蒸汽，一旦被命中就会削减HP最大值，要小心躲避。这个场景中有两个通往埋もれた遗迹最深部的出口，建议先走西南角的出口去回收ささやく岩のかけら，再走东南角的去挑战BOSS。

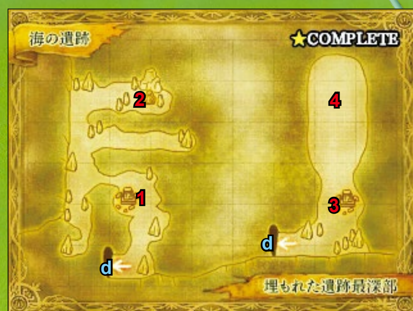
1 在新大陆上浮之后，调查此处的斧头，会出现BOSSレッドドラゴン。攻略方法可以参考后文“砂漠のダンジョン”→“砂漠の洞窟”部分。

2 拥有炎属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。

3 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同时南侧两座桥上的熔岩会被冷却，变得可以通行。

4 获得炎属性的“歌う岩のかけら”，此后可以在战斗中与炎属性精灵缔结契约。

e 埋もれた遺跡最深部



这个场景的地面会喷出岩浆，和蒸汽是一个道理，注意回避。

1 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同时一旁的熔岩会被冷却，变得可以通行。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“フレイムスロワー”，为炎属性的全体攻击精灵术。

3 拥有水属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹。同时一旁的熔岩会被冷却，变得可以通行。

4 此处需要与BOSSジュエルゴーレム开战。与另外两名同名BOSS不同，只要保持一名角色持续地释放スプラッシュウォール，就没有和BOSS争夺炎精灵契约权的必要。剩下两名角色就用战技尽情招呼BOSS即可。将BOSS诱导到下方接近水之遗迹的地方战斗更是会轻松许多。胜利后获得ゴーレムコア:炎。



埋もれた遺迹2F



1 拥有炎属性的歌う岩のかけら时，可以启动此处的遗迹，同时会破坏掉同一层中挡路的瓦砾。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ヒートプルーフ”，能张开炎之障壁来减少物理攻击和冷气的伤害。

3 此处同样会有邪气笼罩，调查后发生二连战。获得ゴーレムコア:炎之后调查最里侧的球体，可以复活海の遗迹的机能。

岬の废村

此处没有地图，也不会发生战斗。获得三个歌う岩のかけら之后，在此处可以触发事件，让新大陆上浮。新大陆上浮后，沸き立つ海就会消失，如果地图还没有完成的话，记得先回去一趟。

村落迹

和面前的ココ对话获得道具后，往场景的深处走，可以前往石碑の丘。左方的路要在推着滑杆向前的同时左右摇动才能下去。





石碑の丘

两旁可以分别获得固有术为“アンチポインズン”和“アクアヒール”的ささやく岩のかけら。集齐三个歌う岩のかけら的情况下，调查最深处的石碑，就可以让新大陆上浮。新大陆上浮之后，回到此处可以获得“グレートクラック”的地图。



グレートクラック

这个场景连接着旧大陆和新大陆，也正式宣告游戏进入了后半部分。场景内分布着蜂巢，会摇晃的蜂巢一旦靠近就会出现大量的キラーワスプ，对于初到此地的玩家来说还是需要提防的对手。这个地域有三个出口，从不同的出口离开，会获得不同的地图。

山々を望む丘



1 启动此处的炎之遗迹，会点燃一旁的火炬，让场景北侧的怪物消失。

2 启动此处的风之遗迹，会同时启动传送装置。

3 启动此处的水之遗迹，一旁的湖水会结冰，变得可以通行。

4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウォールブレイカー”，是释放暴风、在一段时间内破坏敌我障壁的风属性精灵术。

5 从这个出口离开，会获得テーブルマウンテン南的地图。

6 从这个出口离开，会获得テーブルマウンテン西的地图。

7 从这个出口离开，会获得船の森的地图。

8 将グレートクラック的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

9 将グレートクラック的地图卖给商人后，此处会出现NPC，可以从三名不同的NPC处学会战术“プレス”、“マッチアップ”和“ストライク”。







テーブルマウンテン

テーブルマウンテン根据东南西北四个方位分为四处，每处只包括一个场景。这四个地方从世界地图上同一个点进入，但是彼此之间并不相连。テーブルマウンテン的场景分布了许多仙人掌，这些仙人掌会散发延缓角色行动速度的花粉，被怪物追的时候要小心避开。而玩家所熟悉的翼兽的巢在这里也会出现。每个场景有一只强化的杂兵作为BOSS，不过BOSS的出现是随机的，不一定能遇上。在テーブルマウンテン可以学到最后几个战术。如果玩家离开テーブルマウンテン时发现还没有学齐13个战术，最好结合前文的表格看看漏掉了哪一个，全部掌握了才方便应对游戏后期的高难度战斗。

猛禽の登山道（テ-ブルマウンテン南）



1 启动此处的风之塔，会同时启动传送装置。要调查塔需要从东侧登上高台。

2 一定几率出现巨大的怪物身影。接触后与BOSSエルダ-コアトル开战。只要张开障壁的话，并不是十分强大的对手。

3 在没有获得テ-ブルマウンテン东的地图的情况下，到达此处可以入手该地图。

冰龙の登山道（テ-ブルマウンテン西）



1 一定几率出现巨大的怪物身影。接触后与BOSS大冰龙开战。其招式“ブレス”杀伤力很高，用炎属性精灵术“ヒ-トプル-フ”可以有效降低伤害。

2 在没有获得テ-ブルマウンテン北的地图的情况下，到达此处可以入手该地图。

3 将テ-ブルマウンテン西的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

4 将テ-ブルマウンテン西的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以学会战术“タ-ンオバ-”。



雷龙の登山道（テ-ブルマウンテン东）



1 击倒此处的虫形敌人，石柱会倒下，形成桥梁。



2 启动此处的炎之塔，会点燃一旁的火炬，让火炬附近的怪物消失。

3 一定几率出现巨大的怪物身影。接触后与BOSS大雷龙开战。由于对雷属性攻击没有有效的防护手段，玩家要尽量提高角色的雷耐性之后再开战。

4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“エアリアルガ-ド”，为风属性精灵术，可以让我方一名角色完全免疫射击属性的招式。



5 将グレ-トクラック的地图卖给商人后，此处会出现NPC，可以从两名不同的NPC处学会战术“アフタ-ハンド”和“ブレ-ク”。

火龙の登山道（テ-ブルマウンテン北）



1 击倒此处的虫形敌人，石柱会倒下，形成桥梁。

2 启动此处的水之塔，一旁的河流会被冻住，变得可以通行。

3 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ステイシスフィ-ルド”，为水属性精灵术，可以提高我方一名角色对各种异常状态的耐性。

4 一定几率出现巨大的怪物身影。接触后与BOSS大火龙开战。用スプラッシュウォ-ル就可以有效地降低它的伤害。

沼龙の领域

这个地域当中每个场景都分布着沼泽。在沼泽当中，角色的移动速度会降低，变得很容易被怪物追上。大部分场景的沼泽中会出现游动的鱼影，一旦接触到就会出现强敌沼龙。沼龙除了高攻击力和凶狠的全体攻击招式之外，偶尔还会使用单体即死技能，所以角色当中至少要保证有两名会回血。沼泽中还会长出一种发光的花，虽然看上去漂亮，一旦被它炸到了可是会扣减HP最大值的。

a 草地と沼地



1 启动此处的炎之遗迹，一旁的蜘蛛网会被烧毁，角色可以前往西北角的出口。

b 岛から岛へ



1 启动此处的风之遗迹，可以增强周围的风属性力量。



从这个场景开始，沼泽中会出现沼龙。它有着固定的移动轨迹，不会追踪角色，玩家注意避开便安全了。

c 狩猎区画



1 启动水之遗迹之后，在沼泽里的行动速度会恢复得跟平地一样。

d リザ-ドマンの王国



1 启动炎之轨迹，会烧毁正中央的小岛入口的蛛网，玩家可以取得小岛上的宝箱。

2 启动水之遗迹之后，在沼泽里的行动速度会恢复得跟平地一样。但这个遗迹会影响和グリ-ンド ラゴン的战斗，如果在战斗中想要比较容易维持风属性占上风的话，最好待BOSS战后再启动这个遗迹。

3 此处会遇上BOSSグリ-ンド ラゴン，对话时选项会根据角色有所不同，不过选择第一项就是妥妥的开战。这个BOSS可能是游戏中除最终BOSS外最难对付的，玩家一定要做好充分的准备再来挑战。

首先，所有角色的HP最大值最好要在500以上，身着的防具性能至少要有20（推荐ライトプレ-ト），火耐性和异常状态耐性必须是最高（即两个圆圈）。其次，最好全员掌握水属性防御术アンチポイズン、アクアヒ-ル、リフレッシュ和スプラッシュウオ-ル，最差也要保证防御角色和辅助角色掌握，辅助角色最好还会炎属性精灵术リヴァイヴァ。最后，辅助角色装上水属性和风属性的歌う岩のかけら，攻击角色装上炎属性的歌う岩のかけら和特注药箱（有救命箱那就更好了）。

BOSS的招式要数“猛毒のブレス”和“ナパ-ムボム”最为棘手。ナパ-ムボム是所有龙都有的大招，全体炎属性附带即死效果，用スプラッシュウオ-ル可以有效降低伤害，至于即死效果真的就要看运气了，不想碰运气的话可以用リヴァイヴァ给其中一名角色附加复活效果。而猛毒のブレス，除了提升异常状态耐性和增强风属性力量之外，没有任何可以降低其伤害的方法，再加上其附带的中毒效果，可以说是BOSS最恶心的招式。BOSS偶尔还会跟水属性精灵缔结契约，每个回合回复999的HP，要第一时间将契约权抢回来。

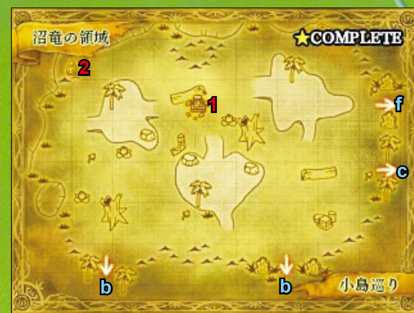
玩家平时攻击可以采取“防御マッチアップ+辅助リ-ド オフ+攻击ストライク”的阵型。防御角色在HP不多时全力防御，而HP多的时候可以使用反击技，在辅助角色忙不过来时偶尔帮忙回血或施展スプラッシュウオ-ル。辅助角色要帮其他角色回血、解除中毒状态，维持スプラッシュウオ-ル，并偶尔使用大いなる呼びかけ：风来增加场地的风属性，降低猛毒のブレス的同时提高SP的回复。攻击角色则全力进攻，不过在队伍受到重创时要帮忙回血。在BOSS用猛毒のブレス将队伍打成重伤、或者是与炎属性精灵缔结了契约的时候，则最好转成“防御マッチアップ+辅助ブレ-ク+攻击リ-ド オフ”的阵型。如果是前者的情况，辅助要帮伤势最重的角色回血并解毒，如果实在救不回来了可以使用リヴァイヴァ，攻击角色也帮忙回血；如果是后者，辅助最好用大いなる呼びかけ：风来降低伤害，而攻击角色则用大いなる呼びかけ：炎来尝试抢回契约权，否则一招强化过的猛毒のブレス有可能让队伍团灭。

如果攻击角色擅长精灵术，可以让辅助角色一直使用大いなる呼びかけ：风，来让风属性一直占上风，这样可以把猛毒のブレス的伤害降到最低。缺点在于，每回合的HP回复量以及回血的精灵术的回复量都会降低，スプラッシュウオ-ル的持续时间减短，一旦队伍受到重创，就很难重振旗鼓。小编建议玩家还是让场地维持在水属性，用炎属性精灵术强化战技连续攻击，只要HP最大值和防御性能够高，注意及时回血，以及BOSS不连发猛毒のブレス的话，胜利就只是时间问题。

4 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ミスティックスプレ-”，为水属性精灵术，可以降低一名敌人的精灵术的威力。



e 小岛巡り



1 启动水之遗迹，在沼泽里的行动速度会恢复得跟平地一样。同时在西北角出现歌う岩。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“リフレッシュ”，为水属性精灵术，可以大幅度回复一名角色的HP，并为其解除异常状态。

f 大地のへそ

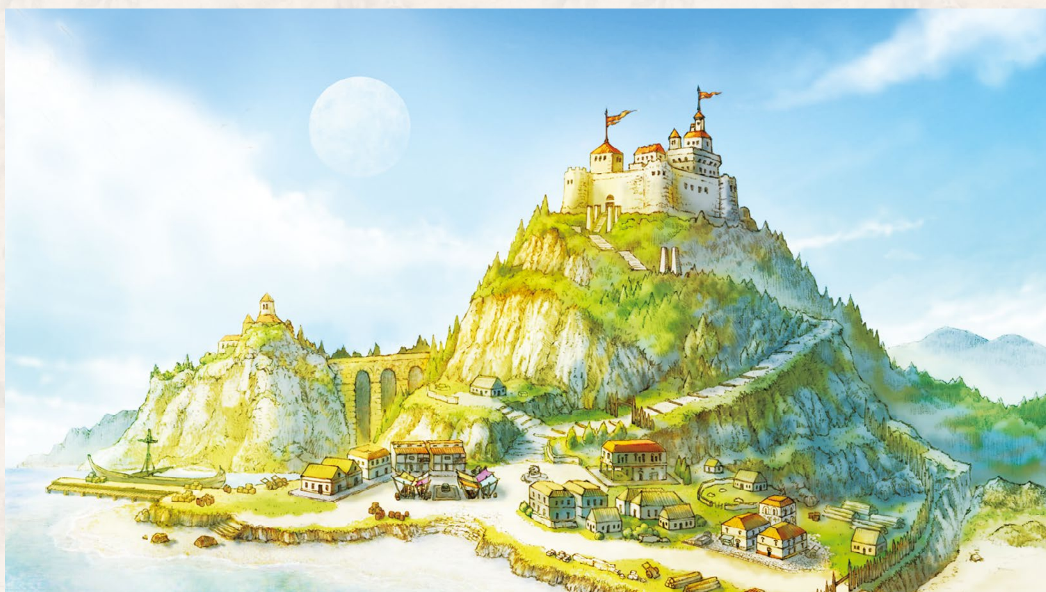


1 启动水之遗迹，在西侧沼泽里的行动速度会恢复得跟平地一样。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“エア-パラソル”。要从北侧的出口旁跳到瀑布上才能够靠近这个歌う岩。

3 将沼龙的领域的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

4 在没有获得底なし洼地的地图的情况下，到达此处可以入手该地图。



底なし洼地

所有区域都是邪属性比较强，在这个地域中用精灵术作为主力输出会比较有效率。场景的地面有时会分布着成排的孔，那是针刺陷阱，会有规律地伸出针来，一旦被碰到就会削减HP最大值，一定要看准时机再通过。将影の国的BOSS击败后，回去和冒险王对话，可以获得报酬。

a 底なし洼地一丁目



1 启动此处的炎之轨迹，可以减少场景中央出现的敌人。

2 启动此处的风之轨迹，会同时启动一旁的传送装置。

3 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ヒプノシス”，是可以让一名敌人陷入睡眠的炎属性精灵术。



b 底なし洼地三丁目



这里的地面会出现亮点，是带有传送功能的洞穴，一旦被碰到就会传送到固定地点。有些地点只能通过这种洞穴到达。如果不想被传送的话，就要等到洞穴熄灭时再通过。在这个场景中会发生事件，玩家能够获得剧情道具，而吉祥物角色ココ则从此消失，这样一来玩家在砂漠のダンジョン→ネコ族の森当中就无法获得装备。由于该剧情道具不一定要在此处获得，不想ココ消失的玩家可以回避该事件。

1 与此处的ココ对话，ココ会消失并遗落道具。拾取ココ遗落的道具，就会触发战斗，进入和影人的战斗。这个影人会使用全体攻击招式“サンドストーム”，在邪属性比较强的这个地域中会造成比较大的伤害。玩家最好用大いなる呼びかけ：炎来让炎属性占上风，然后用战技攻击。影人的战技“ダブルクロー”虽然也会变强，但是只是单体攻击，可以让防御角色挡下来或反击回去。战斗胜利后获得剧情道具ゴーレムコア：邪。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウィンターブラスト”，是风属性的全体攻击精灵术。



3 此处为风之遗迹，对影人战没有影响。

c 底なし洼地二丁目



1 此处的水之遗迹，启动之后并不会增强周围的水属性力量。

d 底なしの底



1 启动此处的炎之遗迹后，敌人的数量会大幅减少。

2 将底なし洼地的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

3 虽然不是视界不良域，但是此处会出现影人，经过时要留意。

e 影の国



初次到达此处时必定是处于视界不良域的状态，只有启动两个特定的炎之轨迹后才能解除。要在狭小的视界中躲开针刺陷阱和传送陷阱，以及强大的影人，并不是一件容易的事，玩家一定要频繁存档。



1 启动此处的炎之遗迹，敌人的数目会减少。两个同时启动后会解除视界不良域。东侧的遗迹由于BUG的原因不会在地图上显示。

2 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ファイアクラッカー”，是炎属性的全体攻击精灵术。

3 通过此处的传送陷阱，可以到达东南角的独立区域，获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウォールブレイカー”。

4 此处为水之遗迹，启动后会影响BOSS战。

5 如果没有在底なし洼地三丁目获得ゴーレムコア：邪的话，可以在此处入手。

6 持有ゴーレムコア：邪的话，可以开启此处的大门，之后会进入和影人的BOSS战。如果在底なし洼地三丁目触发了和影人的战斗，则此处有2名影人；否则就要和3名影人开战。影人的攻击以战技为主，只要展开障壁的话不会有太大的问题，还可以伺机用反击技踏血。影人会使用单体即死技能，所以至少要保证队伍中有2名角色能够回血。红色脸的影人会使用全体攻击“スウィング”，比较棘手，所以攻击时要优先将其解决。战斗胜利后获得关键道具“影石”。



船の森

这个地域中有许多虫型的敌人，它们会有规律地行动，且不会理会玩家操纵的角色。一旦遭遇了它们便会和船型的敌人开战，这些船型的敌人会使用强力的射属性攻击，可以用风属性精灵术エアーパラソル或エアリアルガード来应对。

a 船の森一丁目



这个场景的中央部分，必须经由船の摩天楼、从东南角的入口进来才能到达。

1 此处的废旧木材都是可以跳过去继续前进的。

b 船の摩天楼



1 将船の摩天楼的地图卖给商人后，此处会出现NPC，和他对话可以休息。

2 此处的废旧木材都是可以跳过去继续前进的。

3 靠近此处会发生BOSS战。如果玩家是按照小编推荐的顺序攻略的话，敌人并不算难对付。敌人的阵容为“万年岩+フナムシ×3”，如果角色的平均HP没有300以上，光是フナムシ的“全弹发射”连发就能让队伍团灭。开战后应第一时间使用大いなる呼びかけ：风，然后第二回合使用エアーパラソル，为此最好把辅助角色的战术设置为“ブレーク”，其余两名角色则采取“ターンオバー”或“マッチアップ”的战术进行防御，务求撑过最初两个回合。从第三回合起，防御角色全力防御，或在队伍HP充裕时用反击技；辅助角色要维持场地为风属性来降低万年岩的“デビルレイン”的伤害，有余力时还可以对队友使用エアリアルガード；攻击角色则结合充裕的SP，尽快削减敌人数目。

4 拥有影石的情况下，从这个出口离开，会获得精灵の泷的地图。





大砂漠

本作中最奇怪的地域。虽然玩家是入手了“地图”才来到这里的，但是大砂漠的任何一个场景都无法绘制地图，再加上4个场景当中，还有3个场景同名、都叫做“砂漠のどこか”，这些因素很容易让玩家在大砂漠中找不着北。三个“砂漠のどこか”场景中都分布着流沙和海市蜃楼，掉入流沙会随机到达某个“砂漠のどこか”（也可能回到原来的那个），而在海市蜃楼处按A键，则会被随机传送到另外的场景。海市蜃楼大多是其他地域的场景的图像，会将玩家转移到图示的场景；而特定的海市蜃楼会把玩家转移到砂漠のダンジョン，具体可以参考后文“砂漠のダンジョン”部分。需要注意的是，海市蜃楼并非一定会传送玩家，存在按A键后却留在原地的情况。

大砂漠及之后的砂漠のダンジョン均为炎属性占上风的地域，再加上无法绘制地图（也就是不存在弱化的现象），战斗的难度很高。玩家第一次到达时一定要频繁存档，同时在战斗中让战术为“ブレーク”尽早使用大いなる呼びかけ：风并张开障壁，以避免全灭。待队伍的水平提高后，可以反过来利用炎属性精灵的力量，用战术“レイド”展开速攻剿灭敌人。

大砂漠の玄关口

大砂漠的入口，没有任何玄虚，直接走到最深处会随机到达某个砂漠のどこか。从砂漠のどこか的边缘离开时，也有一定几率回到大砂漠の玄关口。



砂漠のどこか 一



北端的绿洲为最显眼的特征。在西部有水之遗迹，西北部则有炎之遗迹。启动水之遗迹后，绿洲中的水会结冰，可以拿到湖中央的ささやく岩のかけら，固有术为“リヴァイヴァア”，是炎属性精灵术，能够让一名角色一定回合内，一旦进入战斗不能的状态，即时原地复活。

砂漠のどこか 二

西部有风之遗迹，东南角则有炎之遗迹，除此之外没有任何特别之处的场景。

砂漠のどこか 三

西南端有风之遗迹，东南端则有炎之遗迹。启动风之遗迹后，在西南方向会出现歌う岩。调查后会获得ささやく岩のかけら，固有术为“ベルセルクル”，为炎属性精灵术，能够让一名角色进入狂战士状态。

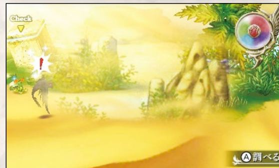
砂漠のダンジョン

这个地域隐藏在大砂漠当中，需要通过海市蜃楼进行传送才能进入。砂漠のダンジョン共包括5个场景，而且场景之间互不相连，一旦退出场景就会回到世界地图，想要再次进入只能回到大砂漠找到对应的海市蜃楼。下文会列出对应的海市蜃楼的模样。部分海市蜃楼的出现率比较低，出现了最好抓住机会，将场景彻底探索后再离开。

砂漠のオアシス



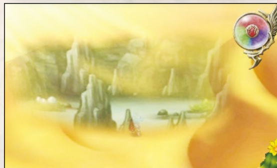
砂漠の岩山



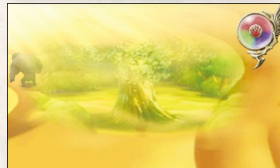
砂漠の洞窟



砂漠の岩屋

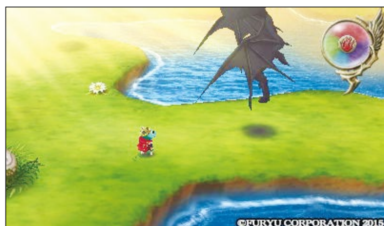


ネコ族の森



砂漠のオアシス

西侧有一个巨大的怪物身影，接触后会和BOSSラミア及其一班手下开战。BOSS的手下总共有4种构成模式，不同模式间难度差别也很大。如果玩家想要轻松胜利的话，最好用“S/L大法”刷出“ラミア+ドラコニアン×4+コバルトの旋风×2”的构成。此战胜利后，可以从其身后获得ささやく岩のかけら，固有术为“クリアランス”，是水属性的异常状态解除技。



砂漠の岩山

从北侧绕到东面，再一直走到最西端，会看到一个巨大的虫子，接触之后就要和BOSSバガークイーン开战。BOSS的手下有2种构成，刷出“バガークイーン+キラーワスプ×4+レッドジャケット×2”的配置会好打许多。バガークイーン往往起手就会使用强力的全体攻击“振动波”，第一回合最好全员防御撑过去。振动波和另一招全体攻击“ブレス”，可以通过增加风属性力量来减少其伤害，辅助角色最好抽空使用大いなる呼びかけ：风来维持。此战胜利后，可以从其身后获得ささやく岩のかけら，固有术为“ウィンドトリップ”，是风属性的精灵术，一定几率让1名敌人气绝。



砂漠の洞窟

洞窟的东南角可以获得ささやく岩のかけら，固有术为风属性单体攻击精灵术“エルフショット”。而在洞窟的东北角，可以与BOSSレッドドラゴン开战。BOSS的全体喷火攻击“业火のブレス”杀伤力很高，开战前务必要提高所有角色的热抗性，在战斗中还得频繁维持スプラッシュウォール来减少伤害。BOSS会频繁使用物理攻击，这个交给防守队员应付，趁机使用反击技可以蹭掉不少HP。不过战斗场景是炎属性居上风，若是防守队员漏接了BOSS的攻击会相当痛，辅助角色最好使用大いなる呼びかけ：水来将场地维持在水属性，提高每回合回复的HP，降低喷火攻击的伤害，同时延长スプラッシュウォール的维持时间，一举三得。除此之外，BOSS还有一招全体攻击“ヘルナパーム”，虽然伤害不算高，但是附带即死效果。如果运气不好，有可能三名角色同时归西，所以战斗前务必要存档。



根据玩家的攻略顺序，此处的BOSS有可能变成沼龙の领域的グリーンドラゴン或神々の顶的ブラックドラゴン。应对方法请查看相关部分。

砂漠の岩屋

往东南角的通道往西南方向走，会遇见BOSSマスターマクンバ。其手下同样有好几种构成，不过固定至少有3只マクンベロナ，其炸弹投掷攻击会对我方全员造成很高的伤害。此战的要点在于先用全体攻击技将手下全部放倒，剩下BOSS一人就好对付很多。玩家可以采取两名角色防御加战术“ストライク”、以最后的强力一击来绝地反攻，或者是全员“レイド”快速抢攻。将BOSS击败后继续往前走能看到歌う岩，可以获得ささやく岩のかけら，固有术为火属性的防御障壁“サンライトカーテン”。



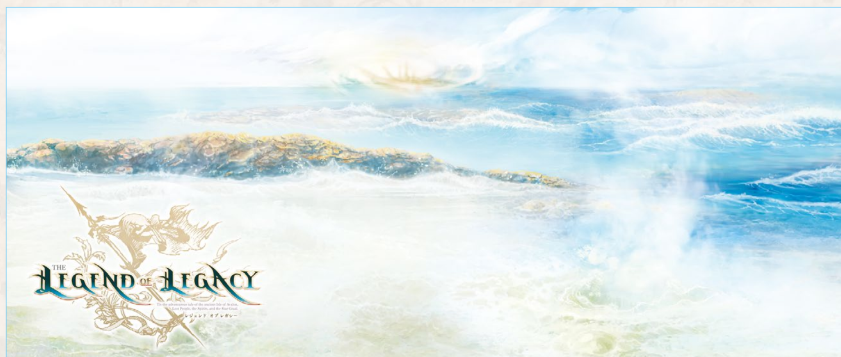
ネコ族の森

如果没有在底なし沼地触发事件导致ココ消失的话，在这里的北面可以和它对话，获得翼のサンダル。



神々の顶

在世界地图上进入精灵の流，会到达拥有壮观的瀑布的巨人の喉笛，之后继续往左走，便会到达神々の顶。这里出现的杂兵基本都已经达到了游戏中最强的水准，尤其是会使用反击技及强力全体攻击的“魔龙”，更是需要玩家小心应对。不过把这里的地图卖给商人后，魔龙便不会再出现。玩家在这个地域中的目的是要集齐三个ゴ–レムコア来前往幻の都。当拿到其中一个ゴ–レムコア之后，在一合目便会出现BOSSブラックドラゴン，之后ブラックドラゴン会在不同的场景出现。由于和它没有对战的必要，如果玩家不想开战只要切换场景将它刷掉即可，要开战的话，建议选择风属性占上风的九合目。打法详见后文。



a 一合目



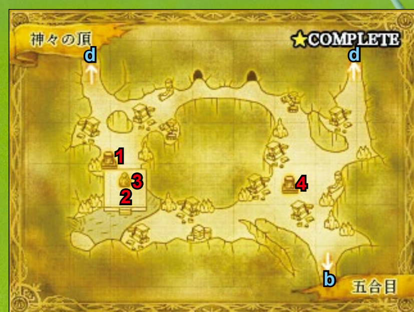
1. 集齐三个ゴ–レムコア之后，启动此处的球体，就可以前往幻の都。
2. 启动这里的水之遗迹之后，一旁的湖水会结冰，角色可以前往东北角的出口。
3. 连接九合目的传送装置。要到达西南角的区域，第一次只能从九合目传送过来。
4. 启动这里的炎之遗迹后，会破坏一旁的废墟，之后该区域可以直接从一合目到达。
5. 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ヒ–トプル–フ”。

b 三合目



1. 此处的炎之遗迹，启动后会影响与ジュエルゴ–レム的战斗。如果玩家担心战力的话，可以先过来启动后再开战。
2. 此处要再战风属性的ジュエルゴ–レム。虽然它增加了新的招式，但是只要有一个角色不间断地使用大いなる呼びかけ：风，BOSS就无计可施。其余两名角色可以在SP充裕的状态下，用各种招式料理BOSS。胜利后得到ゴ–レムコア:风。

c 五合目



1. 启动这里的水之遗迹之后，西南角的湖水会结冰，角色可以到达ジュエルゴ–レム所在的高台。
2. 此处再战火属性的ジュエルゴ–レム。同样，只要不间断地使用大いなる呼びかけ：炎，BOSS就只能使用伤害不高的战技攻击，而我方趁机使用高威力战技可以打出十分可观的伤害。胜利后得到ゴ–レムコア:炎。
3. 获得ささやく岩のかけら，固有术为“ブレ–ドスト–ム”。
4. 此处为风之遗迹。

d 七合目



1. 获得ささやく岩のかけら，固有术为“フレイムスロワ–”，为炎属性的全体攻击精灵术。
2. 此处为风之遗迹。

e 九合目



九合目因为风属性比较强，ブラックドラゴン的“强酸のブレス”的伤害会大大降低。只要不是连发，靠水属性契约每回合的HP回复就能撑过去。剩下有威胁性的招式，就是所有的龙共通的“ヘルナパ–ム”，只要开着スプラッシュウォ–ル就能抵挡。九合目由于是风和邪属性占上风，所以用精灵术来攻击的效果会比较好。这个战术惟一的缺点是战斗会拖很久，如果玩家对自己的战术安排有自信，可以考虑在炎属性比较强的区域用战技来快速决胜负。



1. 启动此处的风之遗迹，西侧的传送装置便会启动。
2. 启动此处的炎之轨迹，废墟会被清除，东侧通往歌う岩的道路变得可以通行。
3. 此处为水之遗迹。
4. 获得ささやく岩のかけら，固有术为“プリズマティカ・レイ”，是水属性精灵术，一定几率让全部敌人的精灵术的威力下降。
5. 与水属性的ジュエルゴ–レム战斗，打法和另外两个大同小异。胜利后得到ゴ–レムコア:水。

幻の都

最终BOSS的所在地。地形看上去错综复杂，但是在一周目的时候有许多废墟挡路，其实只有一条路可以走。途中不断会有神人靠近队伍并说话，选择第一项的话神人会粉碎，粉碎的同时一定几率出现影人和队伍战斗，而选择第二项则会退回幻の都的出口。一周目时玩家大可无视神人，直奔主题与神将ケルビム开战。战胜他之后，继续往里走，就会进入与最终BOSS的二连战。开战前，辅助角色装上水属性和炎属性的歌う岩のかけら，攻击角色则拿上风属性的。全员尽量提高除电气以外耐性，尤其是光属性耐性要保持有○。

神将ケルビム

这个BOSS的普通招式并没有什么特别，但是一招“火炎の一薙ぎ”可以将队伍集体送回老家，有时BOSS还会连续几个回合用这一招。比较慎重的打法是把场地维持在水属性，同时一直开着スプラッシュウォール，减少“火炎の一薙ぎ”的伤害，如此一来解决BOSS也就是时间问题。击败BOSS时，会低几率掉落最强大剑ラハト・ケルブ、极低几率掉落腕部防具パンジャ・トゥバン。得到这两件装备后，在多周目的时候，可以在商人的掘り出し物处购买（详情请看最后的“通关之后”部分），有实力的玩家可以试着刷一下。



星杯

受到一定伤害后，神の王アミリウス与星杯合二为一，强大的精灵力让精灵秤都爆掉了，因此此战无法查看精灵之间的势力。星杯每回合会行动1～3次，还会使用全体攻击的精灵术，因此凭感觉把场地维持在水属性是很有必要的。サンライトカ－テン也不可少，不过由于水属性场地的缘故，持续时间会变短。BOSS的大多数招式都是可以反击的，因此队伍中派两名角色采取防御战术＋反击技的话，BOSS对我方基本就无法造成伤害。再加上攻击角色的全力猛攻，胜利只是时间问题。





神の王アミリウス&星杯

最终BOSS的第一形态。将星杯破坏之后就会进入第二场战斗，由于アミリウス会使用反击技，所以切忌使用能攻击对方全体的战技，专心攻击星杯即可。アミリウス会使用战技和光属性攻击，两者均可以用反击技反弹伤害。星杯会不断变换颜色，变成红、绿、蓝、紫这四种颜色的时候，会和对应颜色的精灵缔结契约，并使用同属性的精灵术进行攻击；而颜色快速变换的时候，则会随机缔结契约和使用精灵术。精灵术的威力对于走到这里的队伍来说并不可怕，可怕的是和水属性缔结契约时敌方会回复999的HP。当看到星杯变成蓝色或彩色的时候，我方的辅助队员最好采取“アフタ－ハンド”或“ストライク”的战术，务求在星杯之后出手，把水属性精灵契约权抢回来。

此战队伍的平均HP最好有500。防御角色专心防御，HP充裕时使用反击技。辅助角色要维持最强障壁サンライトカ－テン，最好还能给攻击角色释放一个ベルセルクル增强攻击力。攻击角色则专注攻击，务求尽快破坏星杯。由于两场战斗是连续的，所以这一战要保证没人倒地，不然第二战会比较呛。



通关之后

击败最终BOSS后，队伍会回到冒险王处，并获得10000st作为奖励。离开イニティウムの街，就会播放结局动画，宣告通关。通关后可以继承存档进行二周目，一周目选择的角色会有星星标记及“Clear”字样。二周目会继承的只有アヴァロンの书中的资料，其余金钱、道具、等级、招式全部清空。部分装备如果在アヴァロンの书中有其资料，那么在二周目时一开始就有可能在商人的掘り出し物处买到。此外，游戏的内容、系统等也会随着多周目逐渐开放，部分怪物只会在二周目之后出现。



继承装备

装备	编号	名称	获得方法
剑	10	イルミナティ	レッドドラゴン掉落
	26	オ－ロラオ－ラ	调查沼龙の领域中的视界不良域的闪光点/ブラックドラゴン掉落
	36	レグルス	紫の暴君（二周目起在砂漠の洞窟出没）掉落
大剑	6	ラハト・ケルブ	神将ケルビム掉落
斧	10	ズルカルナイン	リザ－ドロ－ド（二周目起在沸き立つ海出没）掉落
枪	12	ブラックプリンセス	ラミアンプリンセス（二周目起在砂漠のオアシス出没）掉落
杖	12	グリフィスアッシュ	グリ－ンドラゴン掉落
弓	8	カンタ・セフィ－ロ	交易船ガレオン带回的交易品
盾	8	メテオロンシ－ルド	交易船ガレオン带回的交易品
	12	ヘキサプロテクタ－	紫の暴君（二周目起在砂漠の洞窟出没）掉落
腕部装备	11	パンジャ・トゥバン	神将ケルビム掉落
饰品	45	バベルスト－ン	脸部紫色的影人掉落

多周目要素

二周目开始：菜单的“コンフィグ”处增加角色的第二种插画；幻の都的所有瓦砾会撤走，角色可以与所有的神人对话，所有神人粉碎后，将跳过与最终BOSS第一形态的战斗。
三周目开始：菜单的“コンフィグ”处增加角色的第三种插画。
七周目开始：若所有角色都用过一遍，通关时会发生追加事件。
八周目开始：酒场当中追加音乐队。



文 阿鲁 美编 咕噜

动作角色扮演 A·RPG	最终幻想 探索者 FINAL FANTASY EXPLORERS		
Square Enix	2014年12月18日	日版	1～4人
6264日元	对应邂逅通信/扩张右滑杆	推荐玩家年龄：12岁以上	

作为一款“《最终幻想》系列”的外传性质作品，本作将网游性质的《FFXIV》和狩猎类游戏的要素相结合，打造出这款要素丰富、动作顺畅、手感优秀的作品。游戏中，玩家要在小岛上探索宝藏的同时，还要与层出不穷的魔物作战，拥有丰富的招式的大型魔物和召唤兽是游戏的难点，同时也是乐趣所在，角色丰富的职业和技能可自由搭配，让战斗拥有了更多变化。接下来，就跟着小编的脚步，一起进入阿莫特拉斯岛，体验探索者的日常。

阿莫特拉斯岛

（アモテラス島）

玩家所处的阿莫特拉斯岛是一个经由激烈的地壳运动所形成的新岛，岛上蕴藏了大量水晶，因此吸引了大批收集水晶的探索者的前来。不过，岛上潜藏的魔物们成为了淘晶者的最大阻碍，以守护水晶与自然界为己任的召唤兽更是一道道难以跨越的障碍，而玩家则作为其中的一名探索者，前往小岛开拓自己的致富人生。

据点 利贝尔塔斯

这里是探索者们的聚居地，在这里可接受任务、搭乘飞空艇、购买和制造武器装备等，玩家可利用据点里的各项设施丰富自己的冒险生活。下面来具体介绍各项设施的用途。



编号	说明
1	出口，从此处离开可到达レジ大平原
2	飞空艇，玩家可利用飞空艇直接到达野外地图蓝色圆圈所在地
3	任务窗口，左侧的女性处可接受教程任务、主要任务和副任务，右侧的男性处可接受派遣任务
4	水晶，调查后可学习技能和登录魔石
5	占卜屋，可花钱占卜运势，能为接下来的战斗增加获得金钱数、获得 CP 数等效果
6	工房，可制造和强化武器、装备
7	商店，可购买基础装备和道具
8	魔物研究所，可制造和合成魔物同伴
9	莫古力行商，完成任务后一定几率出现在据点，每次都会随机刷出道具，并且这些道具均可使用游戏里的金钱或 3DS 小金币来购买
10	莫古力商店，需连接网络，用于购买 DLC 相关要素

野外

小岛的面积不算大，但各种环境和地形却异常丰富。不同区域里栖息着各种魔物，其中不乏大型魔物和召唤兽这类强敌。由于本作的大部分任务都给出了敌人所在地的具体位置，因此只要乘坐飞空艇到达相邻区域就能很快与任务怪相遇。这里为大家放上小岛全景地图，并注明所有地点的名称，方便大家在后文的攻略中对照查询，蓝色区域为飞空艇可前往的地方，灰色区域就只能自己跑着去了，括号里为该地区最深处的名称，一般来说是召唤兽的所在地。



编号	地点	编号	地点
0	据点	16	リ－クス山道
1	レジ大平原	17	マクソン溪谷
2	レジ平原	18	ジャメニル山（ジャメニル山顶）
3	ティンズ海岸	19	マクソン森林（マクソンの大泷）
4	ティンズ地下道（ティンズ湖）	20	大砂海ジェイレ－ン
5	トラビ海道（トラビ真海洞）	21	ミラ砂丘
6	エイアの森	22	ラプンソン砂漠（ポ－ジョの森）
7	ヒル－ジ湖	23	マクボ海道
8	フォスタ大森林（フォスタ花园）	24	ヒバト地下空洞
9	デビス山道	25	エバンタ溶岩道（沉没飞空艇ダニグラン）
10	デビス高原	26	ヒバト山麓
11	ディルアントニ雷道（ディルアントニの崖）	27	ロアテス洞窟（ロアテスの浮岛）
12	ルイスコ洞窟（シ－ジェ空洞）	28	ヒバト山（ヒバト山顶）
13	デビス洞窟	29	レジの森
14	アルハ湿原	30	ポ－ジョ空洞
15	マヒン大森林（ウォル神树）	31	グランドクリスタル（星の最果て）

系统详解

操作一览

按键	据点	战场
左滑杆	移动	
C 杆 / 扩张右滑杆	–	转换视角，需在“オプション”中将“扩张スライドバッド”一项调成“使用する”
十字键	选择	←/→为转换视角（锁定敌人时为切换敌人），↑/↓为切换视角水平位置
A	对话，调查	拾取，使用道具
B	返回	长按为冲刺
Y	部分界面里充当功能按键	普通攻击
X	部分界面里充当功能按键，开启菜单	开启道具栏
L	部分界面里充当功能按键	轻点为视角回中，长按为开启技能框
R	部分界面里充当功能按键	轻点为锁定、取消锁定，长按为开启技能框
SELECT/START	开启菜单	

 本文对应游戏版本：1.2

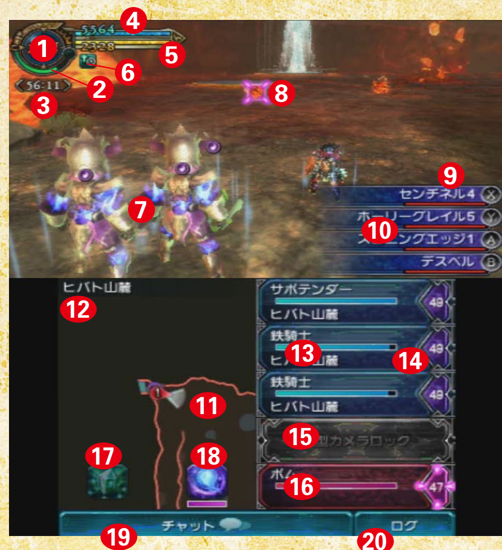
系统菜单介绍

项目名	解说
装备	更换装备
アビリティ	更换技能
ジョブ	更换职业
ステ－タス确认	查看角色当前的详细能力
アイテムリスト	查看道具列表
モンスタ－编成	编成魔物同伴
マイセット选择 / 登录	选择或登录已设定好职业、装备和技能的角色
通信切り替え	切换单机模式、线下联网和在线模式
受注クエスト情报	查看主要任务和副任务
オ－ダ－クエスト	查看派遣任务，如已完成可直接点击此项领取报酬
すれちがい通信	查看邂逅通信成员名单及邂逅通信相关设定
ライセンスカ－ド	设定邂逅通信卡片的信息
フレンドリスト	朋友列表
シリアルコ－ド入力	输入部分日刊或攻略本里提供的密码，可开启用于制作特定武器的特殊任务
セ－ブ	存档
エディット	重塑角色外形
オプション	游戏设定
プレイヤ－ノ－ト	玩家资料，可查询魔物、道具、技能、水晶增驱的收集程度

战斗菜单

项目名	解说
受注クエスト情报	查看主要任务和副任务
アイテムリスト	查看道具列表
オプション	游戏设定
一时停止	暂停
リベルタスに归还する	返回据点，已获得的金钱、CP 和素材全部保留

战斗界面



1. 共鸣值，随着数值的提升，颜色会发生变化。
2. 幻化槽，蓄满后可点击下屏水晶状图标发动幻化。
3. 任务剩余时间，归零时任务失败。
4. 玩家的 HP。
5. 玩家的 AP。
6. 玩家身上的 BUFF 或 DEBUFF。
7. 魔物同伴。
8. 被锁定的敌人。
9. 招式名。
10. 技能框。
11. 小地图，触摸后可切换为大地图。
12. 当前地图名称。
13. 魔物同伴的血量。
14. 魔物同伴的等级。
15. 大型魔物锁定按钮，点击即可直接锁定，锁定后出现该魔物的血量和等级。
16. 小型魔物锁定按钮，点击即可直接锁定，锁定后出现该魔物的血量和等级。
17. 幻化按钮，点击后发动幻化。
18. 指挥攻击按钮，点击后魔物会持续发动自身带★的技能一段时间。
19. 开启对话框。
20. 查看战斗信息。

基本能力界面解说

名称	作用
HP	角色的血量，归零时战斗不能，需消耗时间或道具才能复活
AP	角色的行动值，冲刺、使用魔法或技能都会消耗该值，在不消耗时会自动回复，非战斗状态下回复速度大幅提升，用普通攻击命中敌人也能大幅回复该值
コスト	用于装备技能的费用值，所装备的技能的费用总值不能超过当前角色拥有的费用值的上限
ELv.	探索者等级，没有实际意义
登录魔石	已登录魔石的名称
シナリオ	游戏进程

※HP和AP后面括号的数字为装备和职业的加成数值。

共鸣

使用技能或魔法命中目标时，与水晶产生共鸣（レゾナンス），继而蓄积共鸣值，命中目标的含义包括用攻击招式命中敌人或用回复及辅助招式命中自己和队友。魔法和技能的威力会随着共鸣值的增长变得越来越高。除此之外，共鸣值的另一个用处在于触发水晶增驱，详情参见下文。

水晶增驱

当共鸣值超过 100 点后，再多次用技能或魔法命中目标即可触发水晶增驱（クリスタルドライブ），此时屏幕中央会显示让玩家按下 L+R 键的提示，长按 L+R 就会出现水晶增驱对应的专有技能，出现的个数和种类均为随机，如果觉得不满意就再用技能或魔法命中目标多次即可刷新。使用过水晶增驱后，需要等待一段时间后才能重新刷出这类技能。下面列出游戏中所有水晶增驱的效果。

名称	效果	效果对象	持续时间
斩断の加护	斩属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带即死效果	我方	40秒
冲打の加护	打属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带混乱效果	我方	40秒
刺突の加护	突属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带忘却效果	我方	40秒
射弹の加护	射属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带行动停止效果	我方	40秒
火炎の加护	火属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带火伤效果	我方	40秒
冻冰の加护	冰属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带冻结效果	我方	40秒
雷鸣の加护	雷属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带麻痹效果	我方	40秒
大地の加护	地属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带移动停止效果	我方	40秒
疾风の加护	风属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带睡眠效果	我方	40秒
水音の加护	水属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带沉默效果	我方	40秒
久光の加护	光属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带速度低下效果	我方	40秒
冥暗の加护	暗属性的威力和共鸣值蓄积量上升，攻击附带黑暗效果	我方	40秒
コンボブ－スト	显示连击数字，连击数越高，伤害越高	全	40秒
トンベリの怨み	该任务中打倒的敌人数量越多，伤害越高	我方	40秒
针千本タイム	所有伤害变为1000，暴击变为10000，对敌我双方有效	全	20秒
免疫弱体	状态异常发生率增加，异常状态中受到敌人的伤害增加	全	40秒
ウィ－クメ－カ－	所有的属性耐性，敌人变为最低值，我方变为最高值	全	30秒
クリティカルスタ－	所有攻击均为暴击，弱点攻击的伤害大幅上升	全	20秒
支援无效	状态变化和辅助效果无效化	全	30秒
巨大化	角色巨大化，仇恨值增加且技能范围变大	我方	30秒
ス－パ－ア－マ－	不会被攻击吹飞，受到的伤害变为3/4	全	30秒
ダメ－ジブロック	所有伤害不会超过200	全	20秒
痛觉倍增	受到伤害提升，包括毒和火伤的持续掉血伤害	全	40秒
物理限界突破	物理攻击力上升	全	30秒
魔法限界突破	魔法攻击力上升	全	30秒
超加速	移动速度增加、技能使用间隔短缩	我方	30秒
超回复	回复效果上升、状态异常发生时间短缩、HP降低时产生自动回复效果	我方	30秒
天使の福音	获得浮游效果且HP最低降到1	我方	20秒
梦幻の结界	回避正面的攻击，通常攻击的连击数+1	我方	20秒
バックアタック	攻击敌人背部时，伤害和气绝值上升	我方	30秒
メデュ－サアイ	对正面攻击的角色附加石化效果，对我方有效，最好不要用	全	30秒
ドレインフィ－バ－	所有攻击附带吸收HP和AP的效果	全	30秒
防御无视空间	防御力和耐性变为0，攻击力降低，对我方有效	全	30秒
静寂の刻	攻击附带时间停止效果，特定的强化效果的发生时间延长	全	20秒
全身全灵	HP较高、强化效果数量多时，技能效果增大	我方	30秒
起死回生	HP和AP较低时，技能效果增大	我方	30秒

名称	效果	效果对象	持续时间
倍返し	产生魔法反射效果，受到的伤害会在下一次通常攻击时加倍返还给对方	全	40秒
ステルス	攻击命中敌人时自身透明化，不会引起仇恨	我方	20秒
レゾナンスバースト	共鸣值的蓄积速度和增幅效果提升	我方	40秒
オーバートランス	幻化槽蓄积速度提升，幻化后的能力值上升	我方	40秒
无限连携	全技能均可取消硬直	我方	20秒
スーパースナイプ	远程武器射程和威力增加	全	40秒
魔石化	对濒死的召唤兽使用可将其化为魔石，达成条件后，刷新水晶增驱时优先出现	召唤兽	–
トンベリキング召唤	在特定任务里进行召唤	–	–
ジャボテンダー召唤	在特定任务里进行召唤	–	–
マジックポット召唤	在特定任务里进行召唤	–	–
プリンプリンセス召唤	在ジャメニル山和ポージョ空洞进行召唤	–	–
天变地异「海割り」	在ティンズ海岸发动，可打开通往トラビ海道的道路，刷新水晶增驱时优先出现	–	–
天变地异「雪山变异」	在ジャメニル山顶发动，将雪山区域变为火山区域，刷新水晶增驱时优先出现	–	–
天变地异「天候操作」	在ポージョの森发动，敌人会受到雷属性攻击，刷新水晶增驱时优先出现	–	–
天变地异「大砂龙卷」	在ミラ砂丘发动，制造巨大龙卷，部分敌人会出现在龙卷内部，刷新水晶增驱时优先出现	–	–

※ 部分水晶增驱对敌我双方均有效，使用时一定要慎重。幻化后再次刷新水晶增驱必定会出现幻化专用技能，具体魔石对应的技能参见后文。

技能增幅

技能增幅（アビリティブースト）是技能受到水晶增驱的影响，而发生的强化现象。在发动水晶增驱的情况下，部分技能选单的底色和字体会变色且不断闪烁，这代表该技能被增幅。在战场中使用了技能增幅过的招式后，该招式就会一定几率以被强化的状态收录到原创技能里，强化的能力随不同的水晶增驱的影响而产生变化，返回据点后可以在巨大水晶处学习这些原创技能。

幻化

当玩家获得魔石、并在据点的巨大水晶处登录后即可开启幻化（トランス）系统，在战斗时命中敌人或受到伤害都会蓄积幻化槽，蓄满后可点击下屏的水晶图标来发动。发动时，角色的HP和AP全回复；发动中所有技能不消耗AP；使用技能后的硬直可用技能取消；各项能力值和耐性上升，具体上升哪项能力值根据登录魔石的种类而发生变化；能使用幻化后的专用水晶增驱技，不同魔石对应的技能各不相同。魔石为召唤兽时，玩家的形象不会发生变化；当魔石为系列作品历代角色时，玩家的造型会暂时变为该角色。

如何获得魔石

将召唤兽打至濒死状态时，触发水晶增驱后就会出现“魔石化”的指令，在离召唤兽较近距离使用后出现引导条，引导完毕后即可成功将召唤兽魔石化。历代角色的魔石则需要在游戏中达成一定条件后，才能和随机出现的莫古力行商对话解锁（有可以解锁的角色时，行商的头上会出现感叹号）。



名称	专用水晶增驱	专用水晶增驱效果			幻化后的强化效果	获得方法
		威力	属性	效果		
イフリート	地狱の火炎	300（火球）/50（火柱）	火110（火球）/火103（火柱）	朝前方地面扔火球，火球着地的极大范围内随机出现大量火柱，所有攻击蓄积火伤效果	力+20 集中+12 防御+8 火耐性+20	魔石化
シヴァ	ダイアモンドダスト	300	冰110	朝前方释放冰属性激光，最多可造成6次伤害判定，一定几率附带冻结效果，攻击过后地面形成带攻击判定的冰渣	魔力+12 魔防+12 魔法耐性+12 魔法回避+12 冰耐性+12	魔石化
ラムウ	裁きの雷	150	雷110	周围极大范围随机降下落雷，一定几率附带麻痹效果，地面形成的雷地形踩上去可获得移动速度提升的效果	魔力+20 魔防+12 魔法耐性+8 魔法回避+8 雷耐性+12	魔石化
ドリュアス	ハザードクエイク	400	土110	前方极大范围地面隆起造成伤害，隆起的地面会蓄积毒效果，处于该地形的敌人状态耐性降低	命中+12 集中+12 物理回避+12 魔法回避+12 土耐性+12	魔石化
フェニックス	转生の炎	800（爆炸）/100（羽毛）	火110（爆炸）	自身中范围爆炸攻击，对敌人造成伤害的同时，可对己方成员产生HP回复、苏生以及一定几率附带自动复活的效果，爆炸后周围降落的羽毛可对敌人造成伤害，为己方成员回复HP	精神+20 魔防+20 火耐性+25	魔石化
ディアボロス	暗よりの使者	–	暗110	向周围8个方向放出暗属性魔法球，落地后形成黑洞，附带吸引效果，黑洞带攻击判定	移动+20 命中+20 集中+20 风耐性+20	魔石化
フェンリル	ハウリングムーン	1100（突进）/100（龙卷）	暗110	突进攻击，回避率提升，突进途中会释放出最多可造成5次伤害判定的龙卷	移动+12 物理回避+12 魔法回避+12 运+12 水耐性+12	魔石化
アレクサンダー	圣なる审判	1200	光110	对前方发动激光横扫攻击，攻击后形成增益空间，身处该空间的己方成员暴击率提升	防御+28 魔防+28 物理耐性+12 魔法耐性+12	魔石化
アマテラス	天地创造	1200	–	对前方直线距离造成大伤害，攻击后形成增益空间，身处该空间的己方成员使用技能不消耗AP，技能使用间隔缩短	移动+20 魔力+20 魔防+20 魔法回避+20 火耐性+20	魔石化

名称	专用水晶增驱	专用水晶增驱效果			幻化后的强化效果	获得方法
		威力	属性	效果		
リヴァイアサン	大海啸	1200	水110	自身周围极大范围内形成漩涡攻击敌人，攻击后形成增益空间，身处该空间的己方成员回复HP和AP	魔力+20 精神+20 物理耐性+20 魔法耐性+20 水耐性+20	魔石化
バハムート	メガフレア	1300（爆发）/100（流星）	–	前方超大范围发生大爆炸，爆炸中心落下10颗流星造成附加伤害	力+20 魔力+20 防御+20 魔防+20 运+20	魔石化
オーディン	斩铁剑	1000（斩击）/80（次元空隙）	斩110	横斩后形成次元空隙，最多可造成10次伤害判定，所有攻击一定几率附带“即死”效果	力+20 防御+20 物理耐性+20 物理回避+20 斩耐性+20	魔石化
セシル	ダブルフェイズ	310（暗属性斩击）/440（十字斩）	斩110、暗110（暗属性斩击）/斩110、光110（十字斩）	两次暗属性斩击附带吹飞效果，接续的十字斩则为突进技，最多可造成3次伤害判定	力+20 防御+20 魔防+20 物理耐性+20 魔法耐性+20	打出的伤害达到10000以上
バッツ	魔法剑みだれうち	300	斩110、火～暗110（随攻击不断变化）	持续前进的连续攻击，最多可造成8次伤害判定，每次攻击都附带不同的属性，依次为火、水、冰、风、雷、土、光、暗	力+20 魔力+20 精神+20 防御+20 魔防+20	同伴魔物培养到满级
ティナ	ライオットソード	330	斩110	朝空中释放8道攻击范围大的斩击波，对锁定的敌人有追尾效果，	魔力+20 精神+20 魔防+20 魔法耐性+20 魔法回避+20	魔石化召唤兽8种以上
クラウド	超究武神霸斩	250（斩击）/300（最后一击）	斩110	持续前进的连续攻击，最多可造成15次伤害判定	力+20 防御+20 物理耐性+20 物理回避+20 运+20	探索者等级达到30以上
エアリス	大いなる福音	–	–	大范围内我方全体异常状态全恢复，HP完全回复	魔力+20 精神+20 魔防+20 魔法耐性+20 魔法回避+20	回复次数累计500次以上
ティファ	ファイナルヘヴン	630	打110、光110	突进的同时在地面释放出能量场攻击目标	移动+20 力+20 命中+20 物理回避+20 打耐性+20	累计发动幻化专用水晶增驱50次以上
スコール	エンドオブハート	270（斩击）/330（最后一击）	斩110、火110（斩击）/斩110（最后一击）	持续前进的连续攻击，最多可造成10次伤害判定	移动+20 力+20 命中+20 物理回避+20 射耐性+20	累计使用技能1000次以上
ティーダ	エースオブブリッツ	310（斩击）/350（球）	斩110（斩击）	持续前进的连续攻击，最多可造成4次伤害判定，最后一击为踢出水球，落地时造成大范围伤害，	移动+20 力+20 物理回避+20 运+20 打耐性+20	通关后（完成主要任务★5的“グランドクリスタル制霸”）
ユウナ	大乱舞	290	–	右手释放光线造成持续伤害，最多可造成6次伤害判定	移动+20 魔力+20 精神+20 集中+20 暗耐性+20	打倒召唤兽累计10只以上
ヴァン	ルミネッセンス	360	打110、光110	后退的同时在原地释放光属性能量场，最多可造成6次伤害判定	移动+20 力+20 命中+20 集中+20 斩耐性+20	累计生产装备50次以上
ライトニング	ゲシュタルトドライブ	225（射击）/300（斩击）/215（回旋斩）/130（最后一击）	射100（射击）/斩110（射击以外的攻击）	后跳、突进接回旋攻击的连续技，最多可造成16次伤害判定，最后一击附带吹飞效果	移动+20 力+20 精神+20 防御+20 魔防+20	获得CP总计10万以上



职业介绍

本作的职业不包含すっぴん在内共有20个，完成特定任务或达成一定条件后就会逐渐开启。不同职业下，角色可装备的武器、技能都有所区别，除此之外每个职业还有一个专有的职业技能，彰显职业特色。每个职业都有自己擅长的技能，装备擅长的技能时，该技能消耗的费用有所降低，合理利用可搭配出攻防一体的配招。初期的“すっぴん”为无职业状态，好处是可以使用所有武器和装备，且用于装备技能的费用高达220，缺点则是没有擅长的技能。流程进行到★5时，可以挑战每个职业的大师任务（マスタ－试炼），完成后对应职业获得HP和AP加成，追加可使用武器，部分职业更可开启二刀流（可装备两把武器，通常攻击变为二连击）。下面给出所有职业的解锁条件、擅长技能、职业技能和完成大师任务后的追加能力等资料。

职业	解锁条件	擅长技能	职业特殊能力	初期可装备的武器	完成大师任务后追加的能力和可装备武器
ナイト	完成教程任务“アビリティブ－スト动作试验”后	长剑技	骑士道：盾回避率上升，容易提升仇恨值	长剑、重盾	HP+700、AP+350、二刀流、短剑、枪
モンク	完成教程任务“アビリティブ－スト动作试验”后	格斗技	心头灭却：除受到大伤害以外无硬直	格斗	HP+700、AP+350、二刀流、刀、棍棒
狩人	完成教程任务“アビリティブ－スト动作试验”后	弓技	ホ－クアイ：远程攻击的射程和命中率增加	弓矢	HP+700、AP+350、二刀流、短剑、棍棒
忍者	完成★3任务“「忍者＆吟游诗人」适性试验”后	刀技	忍び足：冲刺消耗的AP减少（该职业初期即可使用二刀流）	忍刀、刀、格斗	HP+700、AP+350、短剑
龙骑士	完成★4任务“「龙骑士＆贤者」适性试验”后	枪技	龙剑：普通攻击附带吸收HP和AP的能力	枪、棍棒	HP+700、AP+350、二刀流、长剑、斧
暗黑骑士	累计讨伐数达到500	斧技	魔法剑：武器和技能附带的攻击属性的属性效果值提升	斧、镰、长剑	HP+700、AP+350、二刀流、棍棒
パラディン	装备收集率达到一定数值（武器、防具和饰品三类装备的总收集率达到35%左右）	长剑技	圣域：不容易发生异常状态，容易提升仇恨值	长剑、重盾	HP+700、AP+350、二刀流、短剑、棍棒
侍	完成2015年1月15日的对应DLC任务	刀技	残心：技能的使用间隔缩短	刀、枪、弓矢	HP+700、AP+350、二刀流、斧
白魔导士	完成教程任务“アビリティブ－スト动作试验”后	白魔法	慈爱：回复魔法范围增大，使用回复魔法的仇恨值变少	杖、本	HP+600、AP+450、二刀流、ロッド、短剑
黑魔导士	完成教程任务“アビリティブ－スト动作试验”后	黑魔法	魔力集束：攻击魔法消耗AP减少	ロッド、本	HP+600、AP+450、二刀流、杖、铳
时魔道士	完成主要任务「シ－フ＆时魔道士」适性试验	时空魔法	支援结界：辅助魔法范围增大，技能的使用间隔缩短	ロッド、本	HP+600、AP+450、杖、弓矢
贤者	完成★4任务“「龙骑士＆贤者」适性试验”后	上位魔法	悟りの境地：技能消耗AP减少	本	HP+600、AP+450、杖、ロッド
赤魔导士	习得魔法“ケアルガ”、“ファイガ”和“グラビガ”	下位魔法、中位魔法	逆境：AP越低技能伤害越高	长剑、短剑、杖	HP+600、AP+450、二刀流、ロッド
青魔导士	完成2014年12月25日的对应DLC任务	青魔法	ラ－ニング：看见敌人特定的技能后可以学会“青魔法”	短剑、杖	HP+600、AP+450、二刀流、长剑、重火器
シ－フ	完成任务「シ－フ＆时魔道士」适性试验	短剑技	目利き：采集时更容易获得稀有素材	短剑、枪	HP+650、AP+400、二刀流、格斗、弓矢
风水士	完成★3任务“「风水士＆炼金术士」适性试验”后	棍棒技	地形效果：野外时根据所处位置的不同，随机附加能力提升效果	ベル、棍棒	HP+650、AP+400、二刀流、短剑、铳
炼金术士	完成★3任务“「风水士＆炼金术士」适性试验”后	铳技	アイテムパイル：使用回复和能力上升道具的效果提升	本、铳	HP+650、AP+400、二刀流、重火器、杖
吟游诗人	完成★3任务“「忍者＆吟游诗人」适性试验”后	非上位的回复魔法和补助魔法	かくれる：不容易提升仇恨值	乐器、本、杖	HP+650、AP+400、二刀流、ベル
魔兽使い	生成20个魔物同伴	斧技	调教：同行魔物同伴的基本能力提升	斧、棍棒	HP+650、AP+400、二刀流、格斗、镰
机工士	累计获得150000CP	铳技、重火器技	天衣无缝：幻化时间变长，幻化中能力提升幅度增加	铳、重火器、格斗	HP+650、AP+400、二刀流、枪
すっぴん	初期	–	–	所有武器	HP+1200、AP+800、二刀流

※すっぴん没有大师任务，只要完成除青魔导士和侍之外的所有大师任务后，即可自动晋级大师。

工房

制造和强化武器、装备的设施。游戏中，每开启更高级别的新任务后就能制造一批新装备，越后期的装备，基础能力越高。不过本作中，除饰品外，每件装备只需消耗素材和CP即可进行强化，并且每件装备可强化的上限都有所区别，有些初期武器强化至最强后几乎可以媲美后期装备的终极形态。饰品无法强化，不过在制作饰品时，工房里给出的仅仅是该饰品对应的最低能力，制作出来的成品，能力都会高于这个最低能力，并且成品还有一个追加能力，根据所制作的饰品种类不同，追加的能力也会有所区别。但不管是主要能力还是追加能力，其数值均为随机，建议在制作饰品前先存档，没刷出自己想要的属性或数值太低就退出游戏重来（本作无法返回游戏标题，只能退出游戏重进）。

消费道具

在商店和随机出现的莫古力行商处可购买到消费道具，在野外按X键就能调出道具菜单来使用这些道具了。本作的消费道具数量不多，下面为大家列出所有消费道具的具体用途。

名称	价格	每次任务最大持有数	效果	获得方法
ポ－ション	500	9	回复 600 点 HP	共通
ハイポ－ション	2000	5	回复 1500 点 HP	共通
エクスポ－ション	8000	2	回复 3000 点 HP	共通
エ－テル	500	9	回复 1000 点 AP	共通
エ－テルタ－ボ	3000	5	回复 2000 点 AP	共通
エリクサ－	15000	2	HP 和 AP 全回复	共通
ラストエリクサ－	20000	1	同屏所有同伴的 HP 和 AP 全回复	共通
万能药	3000	5	恢复所有异常状态	商店
フェニックスの尾	5000	5	复活我方同伴	共通
フェニックスの羽根	30000	2	复活自己，不消耗任务时间	行商
体力の药	7000	1	最大 HP 增加，效果持续约 15 分钟	共通
魔力の药	7000	1	最大 AP 值和 AP 回复速度增加，效果持续约 15 分钟	共通
巨人の药	50000	1	最大 HP 大幅增加，效果持续约 15 分钟	行商
魔人の药	50000	1	最大 AP 值和 AP 回复速度大幅增加，效果持续约 15 分钟	行商
アラ－ム	1000	5	容易提升仇恨值，效果持续约 5 分钟	商店
モルルのお守り	1000	5	不容易提升仇恨值，效果持续约 5 分钟	商店
リジエネ－ション	10000	2	处于 HP 自动回复状态，效果持续约 1 分钟	行商
浮游石	1000	5	处于浮游状态，效果持续约 5 分钟	商店
バッカスの酒	6000	5	受到敌人攻击无硬直，效果持续约 1 分钟	商店
スリ－スタ－ズ	9000	3	使用技能不消耗 AP，效果持续约 1 分钟	行商
セ－フティビット	4000	3	不中异常状态，效果持续约 1 分钟	行商
烟玉	2000	3	处于透明状态，效果持续约 1 分钟	行商
エルメスの靴	3000	5	移动速度增加，效果持续约 1 分钟	行商
テレポスト－ン	1000	3	立即返回任务出发点	行商

名称	价格	每次任务最大持有数	效果	获得方法
圣战の药	10000	5	暴击率上升，效果持续约 15 秒	商店
英雄の药	25000	1	攻击力和防御力上升，效果持续约 15 分钟	行商
野性の药	5000	5	魔物同伴的攻击力和防御力上升，效果持续约 15 分钟	行商
オラクル	1000	3	改变水晶增驱的种类	商店
クリスタルのかけら	1000	3	共鸣值增加 50 点	商店

※ 共通代表既可以在商店，也可以在行商处买到。

魔物研究所

这里是制造和合成魔物同伴的设施。在战斗中，打倒魔物后有较小几率出现魂魄状物体，拾取后可获得被打倒魔物的魂石，在研究所花费金钱就能将魔物复活变为自己的同伴。复活的魔物所对应的技能数量和基本性能均为随机，基本性能一栏里，绿色箭头表示该项能力成长速度快，红色箭头则为成长速度慢，玩家如果有耐心的话，可以刷出成长度全绿的极品同伴。

魔物同伴的等级上限为 50 级，每只魔物同伴都有一个消耗值，玩家所携带的魔物同伴的总消耗值不能超过 300，因此需要根据魔物的能力和所持技能合理搭配，与自己组成一支攻守兼备的队伍。

全魔物同伴资料表

名称	制造所需花费	消耗值	主要技能	附加能力	状态异常耐性	出现场所
ゴブリン	2500	100	ナイフ、ゴブリンパンチ、爆弹	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	–	レジ大平原、ヒバト山麓、ロアテス洞窟
ゴブリンガ－ド	6250	100	ナイフ、ゴブリンパンチ、爆弹、サンダラ	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	–	ヒル－ジ湖、ヒバト山
ゴブリンロ－ド	12500	100	ナイフ、ゴブリンパンチ、睡眠爆弹、サンダガ	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	–	リ－クス山道、マクソン溪谷、エバンタ溶岩道、グランドクリスタル
ボム	3750	100	ひっかき、两手でひっかく、じばく	移动速度アップ +5（100%）	火伤	レジ大平原、ヒバト山麓、ロアテス洞窟、ヒバト山、ポ－ジョ空洞
チョコボ	5000	200	くちばし、チョコアタック、チョコケアル、チョコメテオ	回复魔力アップ +5（100%）、回复魔力アップ +5（75%）	–	レジ平原、ロアテス洞窟、エバンタ溶岩道、グランドクリスタル
白チョコボ	7500	200	チョコケアル、チョコガ－ド、チョコアタック、ホワイトウインド	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	–	ヒバト山（需下载 DLC 任务）
黑チョコボ	7500	200	チョコケアル、チョコアタック、チョコガ－ド、チョコメテオ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	–	ヒバト山（需下载 DLC 任务）
ヴァルチャ－	3750	100	くちばし、突进、ポイズンスモッグ	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	毒	レジ平原、ティンズ海岸、ロアテス洞窟
ダイブイ－グル	3750	100	くちばし、デッドダイブ、石化スモッグ	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	石化	デビス洞窟、アルハ湿原、ヒバト山、エバンタ溶岩道
ト－ド	2500	100	舌、のしかかり、ウォ－タ、ポイズン	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	–	レジ平原、ティンズ海岸、ティンズ地下道
ゾンビト－ド	10000	100	舌、头突き、クエイラ、ポイズン	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	毒、即死	デビス洞窟、アルハ湿原、トラビ海道、グランドクリスタル
ラミア	6250	200	ビンタ、ケアル、ファイア、诱惑	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	混乱、毒、石化	ティンズ地下道、デビス洞窟、アルハ湿原、トラビ海道
メデュ－サ	17500	100	吸血、ブリンク、ブレイク、诱惑	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	混乱、沉默、毒、石化	マクソン森林、レジの森、ポ－ジョ空洞
マンドラゴラ	5000	200	头突き、ケアル、リ－フカッタ－	回复魔力アップ +5（100%）、回复魔力アップ +5（75%）	–	エイアの森、ヒル－ジ湖、デビス山道、マヒン大森林
アルラウネ	17500	100	头突き、回る、ドンムブ、ドンアク	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	即死	マクボ海道、ヒバト地下空洞、ラプンソン砂漠、ポ－ジョ空洞
モルボル	7500	200	触手、臭い息、スロウ、消化液	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	睡眠、沉默、毒	フォスタ大森林、アルハ湿原、マクソン溪谷、マヒン大森林
シザ－	5000	100	はさむ、ウォ－タ、ウォタラ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	–	エイアの森、ティンズ地下道、リ－クス山道
アサルトシザ－	10000	200	カニばさみ、アクアブレス、ウォタラ、ウォタガ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	–	マクソン森林、大砂海ジエイレ－ン、ミラ砂丘
タ－トル	3750	100	踏みつける、プロテス	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	–	エイアの森、ヒル－ジ湖、デビス山道、ティンズ地下道
ギルガメ	12500	200	踏みつける、突きあげ、プロテス、シエル	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	除速度低下和能力变化以外	マクソン溪谷、マクソン森林、マクボ海道、トラビ海道
プリン	5000	100	かみつき、ブリザド、ブリザラ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	–	エイアの森、ヒル－ジ湖、ディルアントニ雷道
プリンプリンセス	25000	200	かみつき、ファイガ、ケアルガ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	黑暗、毒、石化	ジャメニル山、ポ－ジョ空洞
ゴ－スト	5000	100	ひっかき、ブリザド、サンダ－、ウォ－タ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	黑暗、沉默、毒、石化、即死	デビス山道、デビス高原、ディルアントニ雷道、リ－クス山道
スペクタ－	12500	150	ブリザガ、サンダガ、ウォタガ、スロウ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	睡眠、黑暗、沉默、毒、石化、即死	大砂海ジエイレ－ン、ミラ砂丘、ジャメニル山、グランドクリスタル
フロ－タイボ－ル	3750	100	翼击、サンダ－、エアロ、超音波	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	–	レジ平原、ティンズ海岸、ディルアントニ雷道

名称	制造所需花费	消耗值	主要技能	附加能力	状态异常耐性	出现场所
アーリマン	7500	150	连续翼击、サンダガ、エアロガ、石化の视线	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	–	デビス洞窟、アルハ湿原、ルイスコ洞窟、ジャメニル山
デーモン	6250	200	クロー、ケアル、クエイク、ファイアブレス	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	睡眠	マクソン溪谷、ルイスコ洞窟、大砂海ジェイレーン
ベリアル	12500	200	マルチクロー、ダブルクロー、ケアルラ、コールドブレス	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	睡眠、沉默	マクボ海道、ヒバト地下空洞
リザード	3750	100	なた斩り、ファイアブレス、ポイズンブレス、プロテス	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	毒	レジ大平原、ヒバト山麓、ディルアントニ雷道
バジリスク	10000	100	なた斩り、ポイズンブレス、石化ブレス、スロウ	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	毒、石化	エイアの森、ヒルージ湖、リークス山道、ルイスコ洞窟、ジャメニル山
クアール	7500	100	连续ひっかき、啮み付く、サイレス、ブラスター	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	沉默、移动停止、即死	デビス洞窟、アルハ湿原、マクソン森林、トラビ海道
サーベルタイガー	20000	200	乱れひっかき、啮み付く、ブラスター、カオティックアイ	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	沉默、移动停止、即死	トラビ海道、レジの森
ウルフラマイター	7500	200	振り下ろし、かぶと割り、真空斩り、デスペル	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	–	ミラ砂丘、ジャメニル山
铁骑士	3750	100	连续斩り、回转斩り、ファイラ、スカイブレイバー	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	睡眠、混乱、沉默、忘却、行动停止、时间停止、石化、冻结	レジ平原、ティンズ海岸、フォスタ大森林ラプンソン砂漠
黑骑士	12500	300	连续斩り、オーラカッター、ファイジャ、スカイブレイバー	物理防御アップ +2（100%）、魔法防御アップ +2（75%）、ヘイトアップ +200（50%）、ヘイトアップ +200（25%）	睡眠、混乱、沉默、忘却、行动停止、时间停止、石化、冻结、即死	デビス洞窟、アルハ湿原、マヒン大森林、グランドクリスタル
スケルトン	3750	100	切り裂き、ブーメラン	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	诅咒、麻痹、即死	デビス山道、デビス高原、フォスタ大森林
デスナイト	12500	100	暗黑斩り、ブーメラン、ブライン、スリプル	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	诅咒、麻痹、即死	マヒン大森林、大砂海ジェイレーン、ミラ砂丘、レジの森
リッチ	5000	200	暗黑斩り、フレア、ヘイスト、スロウ	攻击魔力アップ +5（100%）、攻击魔力アップ +5（75%）	诅咒、麻痹、即死	ラプンソン砂漠、グランドクリスタル
スティールバット	3750	100	体当たり、ポイズンタックル、マルチヒット、吸血	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	毒	レジ大平原、ヒバト山麓、フォスタ大森林
ヴァンパイア	12500	100	ベノムパイル、吸血、ブライン、コンフュ	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	毒、即死	リークス山道、マクソン溪谷、マヒン大森林、ラプンソン砂漠、グランドクリスタル
トンベリ	20000	300	包丁、みんなの怨み	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	所有	アルハ湿原、ヒバト山、大砂海ジェイレーン、エバンタ溶岩道
サボテンダー	12500	100	きつく、针千本、ヘイスト、サボテンダンス	攻击力アップ +5（100%）、攻击力アップ +5（75%）	–	デビス高原、ヒバト山、ミラ砂丘、エバンタ溶岩道、グランドクリスタル
マジックポット	12500	200	ひっかき、フレア、ケアルラ、グランドトライン	回复魔力アップ +5（100%）、回复魔力アップ +5（75%）	所有	マクボ海道、ヒバト地下空洞

※ 附加能力一栏中，括号里的数字代表制造魔物同伴时，附加此项能力的成功率。

全魔物同伴技能表

技能名	攻击类别	威力	属性	对应魔物同伴	说明
アクアブレス	魔法	80	水	アサルトシザー	–
暗黑斩り	物理	50	斩	デスナイト、リッチ	一定几率附加黑暗状态
オーラカッター	物理	30	斩	黑骑士	最多可造成 5 次伤害判定，攻击着地时的威力为 50
回转斩り	物理	30	斩	铁骑士	最多可造成 7 次伤害判定，最后一击的威力为 50
カオティックアイ	魔法	30	–	サーベルタイガー	一定几率附加战斗不能状态
カニばさみ	物理	60	斩	アサルトシザー	–
かぶと割り	物理	150	斩	ウルフラマイター	一定几率附加物理防御下降状态，此招带吹飞效果
かみつき	物理	50	打	プリン、プリンプリンセス	–
啮み付く	物理	50	斩	クアール、サーベルタイガー	–
きつく	物理	50	打	サボテンダー	–
吸血	物理	50	打	スティールバット、ヴァンパイア	命中敌人时回复 HP
吸血	物理	50	突	メデューサ	命中敌人时回复 HP
切り裂き	物理	50	斩	スケルトン	–
臭い息	–	–	–	モルボル	蓄积毒效果，一定几率附加麻痹、忘却、沉默、混乱、睡眠、黑暗和物理防御下降的状态
くちばし	物理	50	突	チョコボ、ヴァルチャー、ダイブイーグル	–
クロー	物理	50	斩	デーモン	–
コールドブレス	魔法	80	冰	ベリアル	–
ゴブリンパンチ	物理	30	打	ゴブリン、ゴブリンガード、ゴブリンロード	最多可造成 7 次伤害判定
サボテンダンス	魔法	50	–	サボテンダー	–
舌	物理	50	打	トード、ゾンビトード	–
じばく	魔法	90	火	ボム	蓄积火伤效果，此招附带吹飞效果，使用后 HP 变为 0
消化液	物理	50	射	モルボル	一定几率附加物理防御下降状态
触手	物理	50	打	モルボル	蓄积毒效果，一定几率附加麻痹状态
真空斩り	物理	50	斩、风	ウルフラマイター	–
睡眠爆弹	物理	70	–	ゴブリンロード	一定几率附加睡眠状态
スカイブレイバー	物理	80	斩	黑骑士	最多可造成 2 次伤害判定，最后的爆炸威力为 15，附带吹飞效果
スカイブレイバー	物理	50	斩	铁骑士	–
头突き	物理	90	打	ゾンビトード	–
头突き	物理	50	打	マンドラゴラ、アルラウネ	–
石化スモッグ	魔法	30	–	ダイブイーグル	一定几率附加石化状态
石化の视线	–	–	–	アーリマン	一定几率附加石化状态
石化ブレス	魔法	50	–	バジリスク	一定几率附加石化状态
体当たり	物理	50	斩	スティールバット	–
ダブルクロー	物理	90	斩	ベリアル	–

技能名	攻击类别	威力	属性	对应魔物同伴	说明
超音波	–	–	–	フロ－タイボ－ル	一定几率附加混乱状态
チョコアタック	物理	60	打	チョコボ、白チョコボ、黑チョコボ	最多可造成 2 次伤害判定
チョコガ－ド	–	–	–	チョコボ、白チョコボ、黑チョコボ	自身物理防御上升
チョコケアル	–	70	–	チョコボ、白チョコボ、黑チョコボ	中范围内己方成员 HP 回复
チョコメテオ	魔法	90	–	チョコボ、白チョコボ、黑チョコボ	此招无视反射效果并附带吹飞效果
突きあげ	物理	80	打、突	ギルガメ	此招附带吹飞效果
デッドダイブ	物理	70	打、突	ダイブイ－グル	–
突进	物理	60	打、突	ヴァルチャ－	–
ナイフ	物理	50	斩	ゴブリン、ゴブリンガ－ド、ゴブリンロ－ド	–
なた斩り	物理	50	打	バジリスク	–
なた斩り	物理	50	斩	リザ－ド	–
のしかかり	物理	75	打	ト－ド	–
爆弹	物理	60	火	ゴブリン、ゴブリンガ－ド	蓄积火伤效果
はさむ	物理	50	斩	シザ－	–
针千本	–	–	–	サボテンダ－	可造成 1000 点固定伤害，暴击时伤害为 10000，此招附带吹飞效果
ひっかき	物理	35	斩	ゴ－スト	–
ひっかき	物理	50	斩	ボム、マジックポット	–
ビンタ	物理	50	打	ラミア	最多可造成 3 次伤害判定
ファイアブレス	魔法	80	火	デ－モン	–
ファイアブレス	魔法	55	火	リザ－ド	–
ファイジャ	魔法	90	火	黑骑士	蓄积火伤效果，此招附带吹飞效果
ファイラ	魔法	110	火	铁骑士	蓄积火伤效果，此招附带吹飞效果
ブ－メラン	物理	50	打、射	スケルトン、デスナイト	–
踏みつける	物理	70	打	タ－トル、ギルガメ	此招附带吹飞效果
ブラスタ－	魔法	30	–	クア－ル、サ－ベルタイガ－	一定几率附加麻痹状态
振り下ろし	物理	60	斩	ウルフラマイタ－	–
ベノムパイル	物理	50	斩	ヴァンパイア	最多可造成 3 次伤害判定，蓄积毒效果
ポイズンスモッグ	魔法	30	–	ヴァルチャ－	蓄积毒效果
ポイズンタックル	物理	50	斩	スティ－ルバット	蓄积毒效果
ポイズンブレス	魔法	50	–	リザ－ド、バジリスク	蓄积毒效果
包丁	–	–	–	トンベリ	可造成 9999 点固定伤害
マルチクロ－	物理	50	斩	ベリアル	最多可造成 3 次伤害判定
マルチヒット	物理	50	斩	スティ－ルバット	最多可造成 3 次伤害判定
回る	物理	80	打	アルラウネ	–
乱れひっかき	物理	40	斩	サ－ベルタイガ－	最多可造成 4 次伤害判定
みんなの怨み	物理	20	–	トンベリ	无视一部分防御技能，最多可造成 3 次伤害判定，任务中打倒的敌人数量越多，造成的伤害越高
诱惑	–	–	–	ラミア、メデュ－サ	一定几率附加沉默、麻痹和石化状态
翼击	物理	50	–	フロ－タイボ－ル	–
リ－フカッタ－	魔法	40	风	マンドラゴラ	最多可造成 10 次伤害判定
两手でひっかく	物理	70	斩	ボム	–
连续斩り	物理	30	斩	黑骑士	最多可造成 3 次伤害判定，最后一击的威力为 50
连续斩り	物理	35	斩	铁骑士	最多可造成 2 次伤害判定
连续ひっかき	物理	30	斩	クア－ル	最多可造成 2 次伤害判定
连续翼击	物理	50	–	ア－リマン	最多可造成 2 次伤害判定

水晶

调查水晶可学习技能和更换登录的魔石。技能分为普通技能（アビリティ）和原创技能（オリジナルアビリティ），前者可学习到游戏中所有职业对应的技能，高级技能会随着任务难度的提升而不断开启；后者是在使用过技能增幅的招式后追加的技能，这类技能会比普通技能多出一项能力，具体追加的能力随水晶增驱的不同而变化，玩家可根据自己的职业有针对性地选择能力，例如肉盾型职业可选择增加防御力或增加仇恨值的能力，攻击手可以选择物理或魔法攻击上升、暴击率上升等用于提升伤害的能力。提升过能力后的技能在技能增幅的情况下使用过后又能再次附加一项能力，同种能力叠加的话，该能力后面的数字则变为 2（最多可叠加到 16），游戏后期可以不停用原创技能刷新能力来增强该项技能的补正效果，以此来提升角色的能力。

强化能力名称	作用	多次强化后的效果	最大强化次数	增加AP	增加CP	对应水晶增驱
斩属性	攻击附带斩属性＆斩属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	斩断の加护
打属性	攻击附带打属性＆打属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	冲打の加护
突属性	攻击附带突属性＆突属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	刺突の加护
射属性	攻击附带射属性＆射属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	射弹の加护
火属性	攻击附带火属性＆火属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	火炎の加护
水属性	攻击附带水属性＆水属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	冻冰の加护
冰属性	攻击附带冰属性＆冰属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	雷鸣の加护
风属性	攻击附带火属性＆火属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	大地の加护
雷属性	攻击附带雷属性＆雷属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	疾风の加护
土属性	攻击附带土属性＆土属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	水音の加护
光属性	攻击附带光属性＆光属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	久光の加护
暗属性	攻击附带暗属性＆暗属性追加攻击	追加攻击↑	16	1	100	冥暗の加护
毒	攻击蓄积毒效果	蓄积量↑	16	1	100	免疫弱体
火伤	攻击蓄积火伤效果	蓄积量↑	16	1	100	火炎の加护
暗暗	攻击附带黑暗效果	发生率↑	16	1	100	冥暗の加护
忘却	攻击附带忘却效果	发生率↑	16	1	100	刺突の加护
沉默	攻击附带沉默效果	发生率↑	16	1	100	水音の加护
混乱	攻击附带混乱效果	发生率↑	16	1	100	冲打の加护
移动停止	攻击附带行动停止效果	发生率↑	16	1	100	大地の加护
行动停止	攻击附带行动停止效果	发生率↑	16	1	100	射弹の加护
时间停止	攻击附带时间停止效果	发生率↑	16	1	100	静寂の刻
睡眠	攻击附带睡眠效果	发生率↑	16	1	100	疾风の加护
麻痹	攻击附带麻痹效果	发生率↑	16	1	100	雷鸣の加护
冻结	攻击附带冻结效果	发生率↑	16	1	100	冻冰の加护
石化	攻击附带石化效果	发生率↑	16	1	100	メデュ－サアイ
即死	攻击附带即死效果	发生率↑	16	3	300	斩断の加护
回复	一定几率触发 HP 回复效果	回复量↑	16	1	100	超回复
状态回复	随机解除一种异常状态	解除数量↑	16	1	100	支援无效
自动回复	一定几率触发自动回复效果	发生率↑	16	1	100	超回复

强化能力名称	作用	多次强化后的效果	最大强化次数	增加AP	增加CP	对应水晶增驱
自动复活	一定几率触发自动复活效果，复活时回复最大 HP 的 20%	发生率↑	16	10	1000	天使の福音
透明	一定几率触发透明效果	发生率↑	16	1	100	ステルス
分身	一定几率触发分身效果	发生率↑	16	1	100	梦幻の结界
魔法反射	一定几率触发魔法反射效果	发生率↑	16	1	100	倍返し
浮游	一定几率触发浮游效果	发生率↑	16	1	100	天使の福音
物理攻击上升	物理攻击强化	强化效果↑	16	2	150	物理限界突破
魔法攻击上升	魔法攻击强化	强化效果↑	16	2	150	魔法限界突破
物理防御上升	物理防御强化	强化效果↑	16	2	150	スーパーアーマー
魔法防御上升	魔法防御强化	强化效果↑	16	2	150	スーパーアーマー
速度上升	一定几率速度上升	发生率↑	16	2	150	超加速
属性耐性上升	属性耐性强化	强化效果↑	16	2	150	ウィークメーカー
物理攻击低下	攻击附带降低物理攻击的效果	弱化效果↑	16	2	150	ダメージブロック
魔法攻击低下	攻击附带降低魔法攻击的效果	弱化效果↑	16	2	150	ダメージブロック
物理防御低下	攻击附带降低物理防御的效果	弱化效果↑	16	2	150	痛觉倍增
速度低下	攻击附带降低速度的效果	弱化效果↑	16	2	150	痛觉倍增
魔法防御低下	攻击附带降低魔法防御的效果	弱化效果↑	16	2	150	久光の加护
属性耐性低下	攻击附带降低属性耐性的效果	弱化效果↑	16	2	150	ウィークメーカー
连续ヒット	连续攻击的判定间隔缩短，最大攻击回数增加	判定间隔时间↓	2	3	300	梦幻の结界
クリティカル上升	暴击率上升	发生率↑	16	5	500	クリティカルスター
范围	技能的效果范围变大	范围↑	16	2	150	巨大化
射程	远程武器射程增加	射程↑	16	5	500	スーパースナイプ
HP 吸收	吸收造成伤害 5% 的 HP	回复量↑	16	2	150	ドレインフィーバー
AP 吸收	吸收造成伤害 5% 的 AP	回复量↑	16	2	150	ドレインフィーバー
发生时间	使用技能附加的强化和弱化效果时间延长	效果时间↑	16	3	300	静寂の刻
使用间隔缩短	技能使用间隔缩短	使用间隔↓	16	5	500	超加速
使用间隔リセット	一定几率技能使用时间重置	发生率↑	5	5	500	无限连携
ヘイト上升	自身获得增加仇恨的效果	效果↑	16	1	100	巨大化
ヘイト低下	自身获得降低仇恨的效果	效果↑	16	1	100	ステルス
トランス蓄积	更容易蓄积幻化槽	蓄积率↑	16	1	100	オーバートランス
レゾナンス蓄积	更容易蓄积共鸣值	蓄积率↑	16	1	100	レゾナンスバースト
强化削除	随机消除对象的状态变化	消除数量↑	16	3	300	支援无效
フロント攻击	攻击敌人正面时威力上升	威力↑	16	5	500	メデューサアイ
バック攻击	攻击敌人背面时威力上升	威力↑	16	3	300	バックアタック
射程补正	远程武器威力上升	威力↑	16	5	500	スーパースナイプ
レゾナンス补正	共鸣值对技能威力的补正效果提升	威力↑	16	1	100	レゾナンスバースト

强化能力名称	作用	多次强化后的效果	最大强化次数	增加AP	增加CP	对应水晶增驱
击破数补正	该任务中击倒敌人数越多，威力越大	威力↑	16	5	500	トンベリの怨み
コンボ补正	连击数越高，威力越大	威力↑	16	3	300	コンボブースト
HP 比例补正	自身 HP 越高，威力越大	威力↑	16	3	300	全身全灵
HP 反比例补正	自身 HP 越低，威力越大	威力↑	16	3	300	起死回生
AP 反比例补正	自身 AP 越低，威力越大	威力↑	16	3	300	起死回生
クリティカル威力	暴击的伤害提升	伤害倍率↑	16	3	300	针千本タイム
弱点特效	对弱点或种族特效的伤害提升	威力↑	16	2	200	クリティカルスター
防御无视	攻击时无视敌人一部分防御力	无视防御效果↑	16	1	100	防御无视空间
异常状态数补正	对象附带异常状态数量越多，造成的伤害越高	威力↑	16	3	300	免疫弱体
强化数补正	自身附带强化效果数量越多，造成的伤害越高	威力↑	16	3	300	全身全灵
连携・○○○○	取消其他技能的硬直效果，且释放该技能的速度变快、威力提升	速度、威力↑	5	2	500	无限连携

※ 各技能对应的“连携・○○○○”各不相同，具体见后文技能部分列表。

技能

丰富的技能是本作最大的玩点，不同技能的组合可搭配出风格各异的角色，彰显自己的战斗风格。游戏中，每个技能都有一个费用值（コスト），技能越强，所需消耗的费用就越高。每个职业最多可装备 8 个技能，不过所有技能的费用总值不能超过该职业所能承受的极限，因此想要每招都装备强力技能是不可能的，需要根据自身的职业以及在队伍中所处的位置对技能进行合理搭配。

除了职业专属技能和魔法外，其余技能都按照武器来分，每个职业都有擅长的武器，使用擅长武器的技能其费用值会有所降低，因此建议各个职业都选用自己的擅长武器作战，这样可以装备更多的强力技能。每个职业都能使用魔法，不过魔法的威力和回复力跟当前职业的基础能力挂钩，因此用物理职业拿法术来作战这种本末倒置的方法是基本打不出伤害的，当然用于强化自身和弱化敌人的魔法可以装备 1 ～ 2 个以备不时之需。

职业专属技能

每个职业都有一个自己的专属技能，基本代表了该职业的特色，这类技能消耗的费用均为 0。

职业	技能名称	消耗 AP	使用间隔	威力	属性	效果
ナイト	挑发	100	15秒	–	–	提升范围内敌人对自身的仇恨值
モンク	ためる	100	10秒	–	–	提升攻击力，持续按键可延长技能的持续时间
狩人	狙う	100	20秒	–	–	提升暴击率和异常状态发生率，持续按键可延长技能的持续时间
忍者	空蝉	220	17秒	–	–	效果时间内完全回避敌人的攻击
龙骑士	ジャンプ	120	8秒	90	突100	高高跃起躲避敌人的攻击，落下时对范围内的敌人造成伤害
暗黑骑士	暗黑	200	40秒	40	斩100	消耗HP对敌人造成伤害，并增加自身的攻击力和防御力，可蓄力造成更大的伤害
パラディン	かばう	200	15秒	–	–	以自身为中心制造一个大部分攻击无效化的壁障，持续按键可消耗AP维持壁障不消失
侍	居合い	150	12秒	75	斩100	按键进入拔刀状态，放开按键即可发动攻击，持续按键可蓄力，满蓄力状态时必定为暴击
白魔导士	祈り	0	30秒	15	–	回复范围内我方成员的AP
黑魔导士	バリア	300	60秒	–	–	生成一个抵挡伤害的防护罩，其耐久值为该角色的最大AP值
时魔道士	クロノス	120	80秒	–	–	以使用者为中心的范围内，我方成员的强化效果时间延长，弱化效果时间缩短
贤者	精神统一	160	15秒	–	–	魔法的威力和范围变大，持续按键可延长技能的持续时间
赤魔导士	连续魔	200	30秒	–	–	魔法咏唱时间缩短，可连续使用魔法
青魔导士	反击の狼烟	100	10秒	–	–	做出反击动作抵御敌人的一次攻击，成功抵御攻击后自身攻击力和回复力上升
シーフ	盗む	120	10秒	–	–	偷盗，同一敌人只能偷盗一次
风水士	トラップ	120	12秒	80	土100	设置陷阱，敌人接触后陷入时间停止状态，并降低敌人的防御力
炼金术士	炼金	240	240秒	–	–	效果时间内可免费使用道具
吟游诗人	歌う	100	20秒	–	–	根据蓄力情况的不同唱出不同的歌，0段蓄力为回复HP且附加自动回复效果的“愈しの歌”；1段蓄力为增加物理回避和魔法回避的“幻惑の歌”；2段蓄力为增加物理攻击力、魔法攻击力和降低伤害的“欢喜の歌”；3段蓄力为回复HP和AP，且解除战斗不能状态的“天使の歌”
魔兽使い	なだめる	120	15秒	55	打100	附加行动停止状态的物理攻击，用这招打倒魔物时必定掉落魂石
机工士	ドライブ	180	93.3秒	–	–	技能使用间隔缩短，消耗AP减少

普通技能

所有魔法均为全职业通用，武器技需装备对应武器后才能使用。

白魔法

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ケアル	500	15	60	5秒	100	–	我方单体HP小回复，不受反射状态影响	解锁职业白魔道士
ケアルラ	3000	30	90	6秒	220	–	范围内我方全员HP中回复，不受反射状态影响	解锁★3任务且学会技能“ケアル”
ケアルガ	5000	45	120	7秒	350	–	范围内我方全员HP大回复，不受反射状态影响	解锁★4任务且学会技能“ケアルラ”
フルケア	10000	60	300	15秒	–	–	范围内我方全员HP全回复且解除异常状态，不受反射状态影响，如果对象是魔物同伴则变为HP大回复	解锁★5任务且学会技能“ケアルガ”
リジェネ	1500	15	90	28秒	–	–	我方HP自动回复，不受反射状态影响	解锁★2任务且学会技能“ケアル”
レイズ	1500	30	160	30秒	–	–	前方范围内，战斗不能的队友以50%HP的状态复活	解锁★2任务且学会技能“ケアル”、“エスナ”
アレイズ	10000	60	360	80秒	–	–	同地图内，战斗不能的队友以100%HP的状态复活	解锁★5任务且学会技能“レイズ”、“フルケア”
エスナ	500	30	40	4秒	–	–	范围内我方全员解除异常状态和弱体效果，不受反射状态影响	解锁职业白魔道士
デスペル	5000	30	50	5秒	–	–	发射解除敌人强化效果的魔法弹，不受反射状态影响	解锁★4任务且学会技能“エスナ”
プロテス	1500	15	70	60秒	–	–	范围内我方全员物理防御力上升，不受反射状态影响	解锁★2任务
シェル	1500	15	70	60秒	–	–	范围内我方全员魔法防御力上升，不受反射状态影响	解锁★2任务
レジスト	5000	30	70	30秒	–	–	范围内我方全员状态异常耐性上升，不受反射状态影响	解锁★4任务且学会技能“プロテス”、“シェル”
サイレス	3000	15	60	6秒	–	–	发射一定几率赋予敌人沉默效果的魔法弹	解锁★3任务
コンフュ	3000	15	70	6秒	–	–	发射一定几率赋予敌人混乱效果魔法弹	解锁★3任务
ウォータ	500	10	140	5秒	50	水105	低级水魔法，魔法弹命中后波及小范围目标	解锁职业白魔道士
ウォタラ	3000	30	180	6秒	85	水108	中级水魔法，魔法弹命中后波及中范围目标	解锁★3任务且学会技能“ウォータ”
ウォタガ	5000	45	220	7秒	120	水112	高级水魔法，魔法弹命中后波及大范围目标	解锁★4任务且学会技能“ウォタラ”
トルネド	10000	60	250	14秒	–	风100	施放龙卷风攻击大范围目标，敌人一定几率陷入濒死状态	解锁★5任务且学会技能“ケアルガ”、“ウォタガ”
ホーリー	10000	60	310	11秒	210	光120	超大范围光属性魔法	解锁★5任务且学会技能“フルケア”、“トルネド”

黑魔法

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ファイア	500	15	140	5秒	50	火105	低级火魔法，魔法弹命中后波及小范围目标	解锁职业黑魔道士
ファイラ	3000	30	180	6秒	85	火108	中级火魔法，魔法弹命中后波及中范围目标	解锁★3任务且学会技能“ファイア”
ファイガ	5000	45	220	7秒	120	火112	高级火魔法，魔法弹命中后波及大范围目标	解锁★4任务且学会技能“ファイラ”
ブリザド	500	15	140	5秒	50	冰110	低级冰魔法，对前方小范围目标造成1次伤害	解锁职业黑魔道士
ブリザラ	3000	30	180	6秒	85	冰113	中级冰魔法，对前方中范围目标造成1次伤害	解锁★3任务且学会技能“ブリザド”
ブリザガ	5000	45	220	7秒	120	冰118	高级冰魔法，对前方大范围目标造成1次伤害	解锁★4任务且学会技能“ブリザラ”
サンダー	500	15	140	5秒	25	雷105	低级雷魔法，对前方小范围目标造成4次伤害	解锁职业黑魔道士
サンダラ	3000	30	180	6秒	50	雷108	中级雷魔法，对前方中范围目标造成4次伤害	解锁★3任务且学会技能“サンダー”
サンダガ	5000	45	220	7秒	65	雷112	高级雷魔法，对前方大范围目标造成4次伤害	解锁★4任务且学会技能“サンダラ”
バイオ	3000	30	200	6秒	80	–	对前方小范围发动蓄积毒效果的魔法攻击	解锁★3任务且学会技能“ポイズン”
ポイズン	500	15	50	5秒	–	–	发射蓄积毒效果的魔法弹	解锁职业黑魔道士
ブライン	1500	15	60	6秒	–	–	发射一定几率赋予敌人黑暗效果的魔法弹	解锁★2任务
スリプル	1500	15	80	6秒	–	–	发射一定几率赋予敌人睡眠效果的魔法弹	解锁★2任务
ブレイク	1500	15	120	6秒	–	–	发射一定几率赋予敌人石化效果的魔法弹	解锁★2任务且学会技能“ブライン”、“スリプル”
デス	10000	30	180	7秒	–	–	发射一定几率赋予敌人即死效果的魔法弹	解锁★5任务且学会技能“ブレイク”
ドレイン	1500	15	90	20秒	30	–	发射吸收敌人HP的魔法弹	解锁★2任务
アスピル	5000	15	0	20秒	30	–	发射吸收敌人AP的魔法弹	解锁★4任务且学会技能“ドレイン”
フレア	10000	60	340	12秒	260	–	前方极大范围魔法伤害	解锁★5任务且学会技能“ファイガ”、“ブリザガ”、“サンダガ”
ダーク	10000	60	280	11秒	210	暗120	前方中范围暗属性魔法	解锁★5任务且学会技能“ファイラ”
アルテマ	10000	60	380	17秒	180	–	以使用者为中心扩散的魔法，无视对象50%的防御，最多可造成8次伤害判定，不受反射状态影响	解锁★5任务且学会技能“ホーリー”、“ファイガ”、“メテオ”

时空魔法

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ヘイスト	1500	45	110	30秒	–	–	范围内我方全员移动速度和AP回复速度上升，不受反射状态影响	解锁职业时魔道士
クイック	10000	60	240	76.7秒	–	–	范围内我方全员技能使用间隔缩短，不受反射状态影响	解锁★5任务且学会技能“ストップ”
リレイズ	10000	60	420	160秒	–	–	范围内我方全员附加自动复活效果，不受反射状态影响	解锁★5任务且学会技能“クイック”、“アレイズ”
バニッシュ	5000	30	170	70秒	–	–	范围内我方全员附加透明效果，不受反射状态影响	解锁★4任务且学会技能“ブリンク”、“リフレク”
レビテト	1500	15	60	12秒	–	–	范围内我方全员附加浮游效果，不受反射状态影响	学会技能“ヘイスト”
ブリンク	3000	30	150	60秒	–	–	范围内我方全员附加分身效果，不受反射状态影响	解锁★3任务
リフレク	3000	30	150	60秒	–	–	范围内我方全员附加反射效果，不受反射状态影响	解锁★3任务
スロウ	1500	15	70	6秒	–	–	发射一定几率赋予敌人速度低下效果的魔法弹	解锁职业时魔道士
ウィーク	10000	45	280	15秒	–	–	发射使敌人全属性耐性低下效果的魔法弹	解锁★5任务且学会技能“バニッシュ”、“グラビガ”
ドンムブ	1500	30	90	6秒	–	–	发射一定几率赋予敌人移动停止效果的魔法弹	学会技能“グラビデ”
ドンアク	1500	30	90	6秒	–	–	发射一定几率赋予敌人行动停止效果的魔法弹	学会技能“グラビデ”
ストップ	5000	30	130	7秒	–	–	发射一定几率赋予敌人时间停止效果的魔法弹	解锁★4任务且学会技能“ドンムブ”、“ドンアク”
クエイク	1500	15	140	5秒	50	土110	低级土魔法，对前方小范围目标造成1次伤害，对浮游状态的目标无效	解锁职业时魔道士
クエイラ	3000	30	180	6秒	85	土113	中级土魔法，对前方大范围目标造成1次伤害，对浮游状态的目标无效	解锁★3任务且学会技能“クエイク”
クエイガ	5000	45	220	7秒	120	土118	高级土魔法，对前方极大范围目标造成1次伤害，对浮游状态的目标无效	解锁★4任务且学会技能“クエイラ”
グラビデ	1500	15	140	12秒	–	暗105	低级暗魔法，一定几率对前方中范围目标造成1次25%最大HP值的伤害（失败时为普通伤害），黑洞附带吸引效果	学会技能“スロウ”
グラビラ	3000	30	180	13秒	–	暗108	中级暗魔法，一定几率对前方中范围目标造成1次50%最大HP值的伤害（失败时为普通伤害），黑洞附带吸引效果	解锁★3任务且学会技能“グラビデ”
グラビガ	5000	45	220	14秒	–	暗112	高级暗魔法，一定几率对前方中范围目标造成1次75%最大HP值的伤害（失败时为普通伤害），黑洞附带吸引效果，最高伤害不超过9999	解锁★4任务且学会技能“グラビラ”
メテオ	10000	60	420	12秒	270	–	前方极大范围大魔法伤害，不受反射状态影响	解锁★5任务且学会技能“クイック”、“クエイガ”、“ウィーク”

青魔法

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	会该招式的魔物
ゴブリンパンチ	0	15	110	8秒	15	打105	对前方的连打攻击，最多可造成4次物理伤害，连击数越高伤害越大	ゴブリン、ゴブリンガード、ゴブリンロード
ファイアブレス	0	30	170	7秒	95	火120	对前方的火属性魔法攻击，附带吹飞效果	リザード、デーモン、レッドドラゴン
磁气岚	0	45	170	9秒	40	雷120	对前方中范围目标造成5次伤害的雷魔法，一定几率赋予敌人混乱效果	ベヒーモス（★7以上任务）
リーフカッター	0	30	190	7秒	30	风120	对前方中范围目标造成5次伤害的风魔法	マンドラゴラ
アクアブレス	0	30	190	8秒	35	水120	朝前方放出3枚水属性魔法弹	アサルトシザー
针千本	0	15	100	5秒	–	–	对前方小范围目标造成1000点伤害，会心一击时为2000点伤害，附带吹飞效果	サボテンダー、ジャボテンダー
エアロ	0	15	140	5秒	50	风105	发射带贯穿属性的风属性魔法球	フロータイボール、ラムウ（★2任务）
エアロラ	0	30	180	6秒	85	风108	发射带贯穿属性的风属性大魔法球	ラムウ（★4以上任务）
エアロガ	0	45	220	7秒	120	风112	发射带贯穿属性的风属性龙卷风	アーリマン（★5以上任务）、ラムウ（★4以上任务）
グランドトライン	0	60	300	12秒	200	–	前方大范围无视对象防御力的魔法攻击	マジックポット
ホワイトウインド	0	45	150	20秒	10	–	产生中范围的HP回复空间，持续回复空间内的友方目标，施法者HP越高，回复效果越好，不受反射状态影响	チョコボ（★6以上任务）
マイティガード	0	45	240	60秒	–	–	范围内我方全员防御力上升并附加浮游效果，不受反射状态影响	铁巨人
臭い息	0	30	260	12秒	–	–	前方小范围蓄积毒效果，一定几率附加睡眠、黑暗、沉默、忘却、混乱效果	モルボル、モルボルグレート

※青魔法需要在看过特定魔物使用过该招式后将其打倒才能学会，之后才能返回据点从巨大水晶处正式习得。

格斗技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
爆裂拳	500	15	40	5秒	15	打110	对前方的连打攻击，最多可造成4次物理伤害，连击数越高，造成的伤害越高	解锁职业モンク
ドリルスピン	500	15	60	7秒	90	突110	向前方突进的物理攻击，对弱点属性和种族特效的敌人威力上升	学会技能“爆裂拳”
梦幻斗舞	5000	45	220	20秒	–	–	消耗HP，使自身回避率大幅提升	解锁★4任务且学会技能“凤凰の舞”
カウンター	500	15	40	5秒	95	–	做出反击姿态，该姿态期间防止一次伤害，受到攻击时立即发动反击，反击一定几率附加时间停止效果，发动反击后下次攻击必定暴击	解锁职业モンク
真空波	1500	15	70	5秒	75	斩110、风110	往前方瞬移后发动攻击，瞬移时不受到伤害，一定几率附加时间停止效果	解锁★2任务且学会技能“カウンター”
凤凰の舞	3000	30	140	20秒	–	–	物理防御下降，攻击力上升，受到攻击无硬直	解锁★3任务且学会技能“フェイズ”、“シフト”
タイガーブレイク	5000	45	190	10秒	110	打110	突进攻击，自身HP越低，造成的伤害越高	解锁★4任务且学会技能“オーラキャノン”、“真空波”
森罗万象	10000	30	180	30秒	–	–	范围内我方全员全属性攻击威力上升，敌方全属性耐性降低	解锁★5任务且学会技能“タイガーブレイク”、“梦幻斗舞”
チャクラ	1500	15	110	10秒	50	–	范围内我方全员HP回复，解除异常状态和弱体效果，使用者物理攻击力越高，回复效果越强	解锁★2任务
オーラキャノン	3000	30	120	8秒	100	射110	前方直线光波攻击，最多造成3次伤害	解锁★3任务且学会技能“ドリルスピン”
フェイズシフト	500	15	30	8秒	–	–	朝后方小跳，回复前4秒内消耗的AP	解锁职业モンク
ダークパルス	3000	30	90	6秒	90	暗110	小范围物理攻击，带吹飞效果	解锁★3任务
机神掌	10000	45	300	10秒	160	打110	无视对方80%防御力的物理攻击，一定几率附加移动停止效果，对处于时间停止状态的敌人伤害上升	解锁★5任务且学会技能“魔导天星”
魔导天星	5000	30	160	8秒	80	打110	吸收HP和AP的物理攻击，带小位移	解锁★4任务且学会技能“ダークパルス”、“チャクラ”
ジェネシスライト	10000	60	480	8秒	18	光110	以自身为中心的光属性范围攻击，最多造成4次伤害，共鸣值和自身AP越高，造成的伤害越高	解锁★5任务且学会技能“森罗万象”、“机神掌”

长剑技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ディフレクト	500	15	100	1秒	–	–	持续按键以防御敌人的攻击，处于防御状态时仇恨值上升（可防御大部分攻击招式的神技）	解锁职业ナイト
センチネル	10000	45	200	16秒	–	–	抵挡自身50%最大HP的伤害	解锁★5任务且学会技能“ホーリーグレイル”
ランパート	3000	30	120	14秒	–	–	物理防御力和盾回避率提升，盾回避成功时，暴击率提升	解锁★3任务且学会技能“ディフレクト”
スカイブレイバー	1500	15	80	6秒	80	斩110	附带吹飞效果的跳斩，暴击时伤害变为3倍	解锁★2任务
ガードブレイク	5000	45	160	8秒	85	斩110	攻击附带物理攻击力和物理防御力降低的效果	解锁★4任务且学会技能“ショック”
ソニックブレイド	500	15	70	5秒	35	斩110	斩击的同时后跳，落地后移动速度提升	解锁职业ナイト
ホーリーグレイル	5000	15	130	15秒	240	–	范围内我方全员HP回复，使用者的命中率和防御力呈上升状态时，回复量提升	解锁★4任务且学会技能“ランパード”、“ブラッドウェポン”
オーラカッター	1500	30	90	7秒	45（着地70）	斩110	后跳的同时发出风刃，风刃带贯穿属性，着地后发生小爆炸，威力上升	解锁★2任务且学会技能“ソニックブレイド”
ショック	3000	30	100	6秒	80	–	以使用者为中心的范围攻击，可蓄力，伤害随蓄力时间递增	解锁★3任务且学会技能“スカイブレイバー”
パワーバッシュ	5000	30	130	7秒	90	打100	带位移的盾撞击，大幅增加仇恨值，一定几率使召唤兽陷入气绝状态，使用ディフレクト防御成功时威力上升，气绝成功率增加，此招附带吹飞效果	解锁★4任务且学会技能“ハイスラッシュ”
不动明王	10000	60	250	13秒	150	斩110	物理防御力越高伤害越高的斩击，可蓄力，伤害随蓄力时间递增，如果前一次攻击为暴击，可立即完成蓄力过程	解锁★5任务且学会技能“スピニングエッジ”、“センチネル”
ブラッドウェポン	500	30	110	10秒	50	突100	命中敌人时回复造成伤害30%的HP，防御成功状态下，回复量变为60%	解锁职业ナイト
スピニングエッジ	10000	45	220	11秒	10（最后一击30）	斩110	旋转身体持续攻击敌人，可长按键不断消耗AP来延长攻击时间，最多可造成12次伤害，最后一击带吹飞效果	解锁★5任务且学会技能“パワーバッシュ”、“ガードブレイク”
ハイスラッシュ	3000	15	90	5秒	35	斩110	快速前冲的斩击，可造成2次伤害，第一击无视80%防御力，第二击无视70%防御力	解锁★3任务且学会技能“オーラカッター”
月光斩り	–	15	50	5秒	65	斩100	增加大量仇恨值的斩击	初期

短剑技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
疾风迅雷	500	15	90	30秒	–	–	冲刺时消费AP量减少	解锁职业シ–フ
アクセラレ–タ	500	30	130	20秒	–	–	回避率上升，移动速度大幅提升	解锁★4任务且学会技能“疾风迅雷”、“ナイトメア”
ミラ–ジュダイブ	10000	60	270	12秒	110	斩110	快速前冲的斩击，可造成2次伤害，移动速度越快伤害越高，移动时带有分身效果	解锁★5任务且学会技能“アクセラレ–タ”、“剑の舞”
トリックスタ–	5000	15	70	5秒	50	斩110	斩击的同时后跳	学会技能“フェイント”
剑の舞	5000	45	190	8秒	20	斩110	快速6连斩	解锁★4任务且学会技能“ミストラル”
ナイトメア	3000	30	100	60秒	–	–	为敌人附加的异常状态时间延长	解锁★3任务且学会技能“カオススリップ”
不意打ち	5000	15	90	6秒	100	斩110、火110	快速靠近敌人的斩击，暴击率提升	解锁★3任务且学会技能“トリックスタ–”
受け流し	10000	45	120	1秒	15	斩100	做出反击姿态，该姿态期间防止一次伤害，受到攻击时发动反击，反击一定几率附加时间停止效果	解锁★5任务且学会技能“ウォ–ル”
ウォ–ル	5000	30	80	24秒	60	斩110	斩击后形成一面抵挡攻击的墙壁	解锁★3任务
サ–ペンタイン	3000	15	50	5秒	50	突100	必中攻击，命中后处于仇恨值上升状态	解锁职业シ–フ
フェイント	500	15	50	10秒	–	–	后跳，前方小范围敌人的回避率、移动速度和属性耐性大幅降低	解锁职业シ–フ
だまし讨ち	5000	30	210	7秒	130	斩110	普通攻击，敌人处于时间停止状态时伤害提高	解锁★4任务且学会技能“不意打ち”
カオススリップ	3000	30	80	5秒	50	突100	普通攻击，蓄积火伤和毒效果	学会技能“サ–ペンタイン”
ミストラル	500	15	90	7秒	5	斩110、风110	前方中范围的物理攻击，最多可造成5次伤害	解锁职业シ–フ
シャンデュシニュ	5000	45	250	10秒	140	斩110	普通攻击，一定几率附加即死效果，自身命中率越高，即死几率越高	解锁★5任务且学会技能“剑の舞”

刀技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
明镜止水	10000	45	0	90秒	–	–	回复20秒以内消耗的AP	解锁★5任务且学会技能“瞑想”、“樱花”
刀魂解放	3000	30	150	30秒	–	–	下次攻击必定暴击，并为武器附加赋予异常状态或能力降低效果的能力，各武器赋予的效果具体见注1	学会技能“正眼”
见切り	500	15	100	15秒	–	–	回避率提升	解锁职业忍者
正眼	1500	15	50	6秒	25	–	做出反击姿态，该姿态期间防止一次伤害，受到攻击时发动反击，并赋予敌人武器所附加的异常状态或能力降低效果（配合刀魂解放使用）	学会技能“障壁”
障壁	500	15	70	24秒	50	斩110	斩击后形成一面抵挡攻击的墙壁	解锁职业忍者
瞑想	5000	30	130	40秒	–	–	技能使用间隔缩短	解锁★4任务且学会技能“刀魂解放”
吹雪	1500	30	120	9秒	40	斩110、冰110	普通攻击，命中后移动速度大幅提升	学会技能“见切り”
月冥	3000	30	180	9秒	70	斩110、暗110	普通攻击，命中后魔法攻击力提升，自身移动速度越快，造成的伤害越高	学会技能“吹雪”
樱花	5000	45	240	9秒	100	斩110、光110	普通攻击，回复造成伤害5%的AP，自身魔法攻击力越高，造成的伤害越高	解锁★4任务且学会技能“月冥”
不知火	3000	15	110	7秒	60	斩110、火110	快速接近敌人的斩击	学会技能“叶隐”
锁缚	500	15	80	6秒	40	斩110	普通攻击，一定几率附加时间停止效果	解锁职业忍者
剑闪	5000	30	220	8秒	110	斩110	无视敌人防御力的突进攻击，暴击时附带即死效果	解锁★4任务且学会技能“不知火”、“锁缚”
叶隐	500	15	60	6秒	5	斩110、风110	前方中范围的攻击，发动技能时后跳，攻击附带吹飞效果	解锁职业忍者
燕返し	10000	45	280	13秒	100（第二击70）	斩110	发出十字斩造成2次伤害，第二次攻击为必中，不过收招很慢	解锁★5任务且学会技能“剑闪”
幻影无双	10000	60	330	15秒	180	斩110	向前方瞬移后发动斩击，自身回避率越高、剩余AP越少，造成的伤害越高	解锁★5任务且学会技能“明镜止水”、“燕返し”

注1：各武器对应异常状态或能力降低效果见左下小表格。

武器名	附加效果
クナイ	沉默
小太刀	行动停止
影缝い	时间停止
樱吹雪	防御力低下
大蛇	毒
胧月	麻痹
阿修罗	混乱
虎彻	黑暗
村雨	毒
菊一文字	忘却
妖刀村正	防御力低下
大通连	移动速度低下
陆奥守吉行	麻痹
风林火山	火伤、毒、黑暗、混乱
正宗	时间停止
天の丛云	攻击力低下

枪技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ドミナシオン	500	30	100	15秒	–	–	移动速度和暴击率上升	解锁职业シ–フ
クロスガ–ド	500	15	90	1秒	–	–	持续按键可不断消耗AP进行防御，受到的伤害减半	解锁职业シ–フ
ドラゴンヒ–ル	5000	15	0	20秒	5	–	范围内我方全员HP、AP回复，自身物理攻击力越高，回复效果越强	解锁★4任务且学会技能“フォ–スウエポン”
フォ–スウエポン	1500	30	140	5秒	70	斩100	普通攻击，回复造成伤害15%的AP，自身魔法攻击力越高，造成的伤害越高	学会技能“トウル–スラスト”
トウル–スラスト	500	15	90	6秒	80	突100	暴击率高的突刺攻击	解锁职业シ–フ
スプラッシュ	500	15	50	5秒	35（着地40）	射100	后跳的同时发出冲击波，冲击波带贯穿属性，着地后发射小爆炸，威力上升，此招附带吹飞效果	解锁职业シ–フ
ペネトレイト	1500	15	70	6秒	20（最后一击50）	突100	突进技，最多可造成6次伤害，攻击时暴击率提升	学会技能“ドミナシオン”
アラドヴァル	3000	30	160	7秒	35（着地70）	突100	带贯穿属性的投枪攻击，着地后发射小爆炸，威力上升	解锁★3任务且学会技能“スプラッシュ”
ム–ランル–ジュ	3000	30	180	7秒	100	打100、火100	以自身为中心、附带火焰的旋转攻击	解锁★3任务且学会技能“ペネトレイト”
战意高扬	3000	15	100	15秒	–	–	效果中，成功防御敌人攻击后暴击率提升	解锁★3任务且学会技能“クロスガ–ド”
觉醒	10000	45	190	15秒	–	–	物理攻防上升	解锁★5任务且学会技能“ドラゴンヒ–ル”、“ドラゴンダイブ”
トリニティ	10000	45	240	10秒	50（第二击为55，第三击为60）	打100（第一击）、突100（第二击）、斩100（第三击）	打、突、斩三连击，对弱点属性和种族特效的敌人伤害增加	解锁★5任务且学会技能“神速突き”
神速突き	5000	30	210	9秒	20	突100	带小位移的连续突刺攻击，攻击途中受到的伤害降低50%	解锁★4任务且学会技能“战意高扬”、“ム–ランル–ジュ”
ドラゴンダイブ	5000	45	250	8秒	45	打110	带贯穿效果的突进技，自身防御力越高，造成的伤害越高	解锁★4任务且学会技能“アラドヴァル”
ク–デグレイス	10000	60	270	12秒	31	突100	最多能造成5次伤害的突刺攻击，攻击途中暴击率提升，暴击时造成3倍伤害，用此攻击打倒敌人时回复30%的HP和AP	解锁★5任务且学会技能“觉醒”、“トリニティ”

斧技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
バ−サク	5000	45	200	30秒	–	–	进入バ−サク状态，该状态中物理攻击力和暴击率提升，物理防御力下降，AP徐徐减少	解锁★4任务且学会技能“ヴォルテクス”、“サクリファイス”
がまん	500	15	70	20秒	–	–	异常状态耐性上升，受到攻击无硬直，受到伤害的5%转换为AP	解锁职业狩人
ヘビ−ガ−ド	500	15	80	1秒	–	–	持续按键可消耗AP进行防御，受到的伤害降低50%	解锁职业狩人
スマッシュ	500	15	60	5秒	60	斩100	跳斩，攻击途中受到的伤害降低50%，攻击附带吹飞效果	解锁职业狩人
カタストロフィ	10000	45	120	12秒	120	斩100	面向前方的重斩，可蓄力，伤害随蓄力时间递增，バ−サク状态时蓄力时间增加，用此招让召唤兽陷入气绝状态时，气绝时间延长	解锁★5任务且学会技能“アパショナ−タ”
トマホ−ク	1500	15	50	5秒	20	斩100	向前方投掷斧头的贯穿攻击	解锁★2任务
ジェノサイド	10000	60	330	14秒	5（最后一击40）	斩100	带多次伤害判定的乱舞攻击，バ−サク状态时，持续按键可消耗AP增加乱舞攻击的时间，并追加威力较大的最后一击	解锁★5任务且学会技能“カタストロフィ”、“リベンジエンド”
星天爆击打	5000	30	160	8秒	45	斩100	无视对方65%防御力的攻击，命中后对方防御力大幅下降，バ−サク状态时蓄力时间增加	解锁★4任务且学会技能“トマホ−ク”
ヴォルテクス	3000	15	80	15秒	–	–	移动速度上升，自身被附加了异常状态时，可消耗HP进行恢复	解锁★3任务且学会技能“がまん”
カラミティ	1500	15	110	7秒	58（第2次伤害78）	–	对前方小范围的攻击，带2次伤害判定，附带无法回复HP的效果	解锁★2任务且学会技能“スマッシュ”
圣光爆裂破	500	30	100	10秒	75	光100	前方中范围攻击，命中敌人时，自身附带HP自动回复效果	学会技能“ヘビ−ガ−ド”
サクリファイス	3000	30	170	8秒	140	暗100	消耗总剩余量15%的HP发动的暗属性攻击，攻击途中受到的伤害降低50%	解锁★3任务且学会技能“カラミティ”
リベンジエンド	10000	45	200	11秒	80	斩100	普通物理斩击，自身HP越低，造成的伤害越高，攻击途中受到的伤害降低50%	解锁★5任务且学会技能“星天爆击打”、“ヴァンパイア”
ヴァンパイア	3000	30	140	9秒	70	斩100	带2次伤害判定的斩击，第二次攻击可吸收造成伤害20%的HP	解锁★3任务且学会技能“圣光爆裂破”
アパショナ−タ	5000	30	150	10秒	100	斩100	准备时间较长的斩击，バ−サク状态时物理攻防提升	解锁★4任务且学会技能“バ−サク”

棍棒技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
リインフォ−ス	500	30	130	30秒	–	–	制造出增益空间，在此空间内，我方全员的物理攻、防、命中；魔法攻、防、命中；回复、移动速度、暴击率上升	解锁职业白魔道士
レデュ−ス	500	30	130	30秒	–	–	制造出增益空间，在此空间内，我方全员对敌人造成的异常状态发生率和持续时间延长	解锁职业白魔道士
マジックカ−ム	5000	15	80	20秒	–	–	自身魔法防御力和魔法回避率上升	解锁★4任务且学会技能“ブレインシェイク”
スウアンプ	1500	15	70	6秒	60	水100	设置陷阱，敌人靠近后自动触发，造成大范围伤害且附带速度低下效果	解锁★2任务
パワ−ベノム	500	15	50	5秒	50	打100	附带蓄积毒效果的挥击	学会技能“レデュ−ス”
インパルス	3000	15	60	6秒	70	打100、雷100	附带麻痹效果的突刺攻击	解锁★3任务且学会技能“パワ−ベノム”
ハイドロスピン	5000	30	80	7秒	85	打100、冰100	附带冻结效果的旋转攻击，此招有2次伤害判定	解锁★4任务且学会技能“インパルス”
パンデミック	10000	45	230	11秒	110	打100	普通锤击，敌人附加的异常状态越多，造成的伤害越高，命中敌人时解除自身的异常状态	解锁★5任务且学会技能“ハイドロスピン”
ボ−ンクラッシュ	3000	30	120	7秒	90	打100	普通挥击，附带物理攻击力降低效果，在リインフォ−ス空间内使用时，自身物理防御力提升	解锁★3任务且学会技能“リインフォ−ス”
ブレインシェイク	3000	30	120	7秒	90	打100	跳跃锤地，附带魔法攻击力降低效果，在リインフォ−ス空间内使用时，自身魔法防御力提升	解锁★3任务且学会技能“ボ−ンクラッシュ”
インパクト	500	15	50	5秒	60	打100	普通挥击，此招附带吹飞效果，用这招将召唤兽打至气绝状态时，气绝时间为10秒	解锁职业白魔道士
振り逃げ	1500	15	70	6秒	70	打100	普通挥击接后跳，落地后移动速度上升，并处于仇恨值上升状态	解锁★2任务且学会技能“インパクト”
ファイアマイン	10000	45	170	10秒	120	火100	设置陷阱，敌人靠近后自动触发，造成大范围伤害且蓄积火伤效果	解锁★5任务且学会技能“スウアンプ”、“振り逃げ”
ル−ンストライク	5000	45	150	15秒	80	打100	准备时间较长的挥击，命中敌人后自身魔法攻击力、回复力和命中率提升	解锁★4任务且学会技能“マジックカ−ム”
グランドスラム	10000	60	250	14秒	150	打100、土100	跳跃锤地的中范围攻击，带4次伤害判定，离着地范围越近，造成的伤害越高	解锁★5任务且学会技能“パンデミック”、“ファイアマイン”

弓技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
みだれうち	1500	45	120	20秒	25	射100	对敌人连续发射4发弓箭，距离越远伤害越低，持续按键可消耗AP增加发射弓箭的数量	解锁★2任务
コンセントレ−ト	1500	15	90	20秒	–	–	缩短蓄力的时间	解锁★2任务且学会技能“パワ−ブラスト”
アナライズ	5000	30	120	7秒	50	–	普通射击，距离越远伤害越低，附带全属性耐性低下和无法回避攻击的效果	解锁★4任务且学会技能“チャフブラスト”
ミュ−トベノム	500	30	60	5秒	50	射100	普通射击，距离越远伤害越低，蓄积毒效果，附加沉默效果	解锁职业狩人
ナハトイエ−ガ−	500	30	70	5秒	55	射100	普通射击，距离越远伤害越低，附带黑暗、麻痹效果	学会技能“ミュ−トベノム”
アビスゲ−ト	5000	15	80	7秒	60	射100	普通射击，吸收造成伤害15%的AP，对应“アロ−ビット”技能	解锁★4任务且学会技能“レッドブラッド”
パワ−ブラスト	500	15	80	6秒	60（完成蓄力后200）	射100	可蓄力的贯通箭，伤害随蓄力时间递增，距离越远伤害越低，对应“アロ−ビット”技能	解锁职业狩人
チャフブラスト	1500	15	70	5秒	–	–	前方大范围敌人强化效果解除且一定几率混乱，重置自身的仇恨值	解锁★3任务且学会技能“ナハトイエ−ガ−”
スタ−ダスト	10000	45	220	11秒	100	–	大范围落下陨石的攻击，带4次攻击判定，完成蓄力后攻击判定增加为6次，此招附带吹飞效果	解锁★5任务且学会技能“アロ−ビット”、“电磁投射”
アロ−ビット	1500	45	200	30秒	–	–	空中出现水晶，在使用部分对应“アロ−ビット”技能的招式时，水晶会发出同样的招式攻击敌人	解锁★3任务且学会技能“みだれうち”、“警戒”
警戒	500	15	50	5秒	–	–	后跳并进入透明状态	解锁职业狩人
リリ−スブレイク	10000	60	280	14秒	120	–	准备动作较长的射击，可吸收水晶增加伤害，共鸣值越高，造成的伤害越高	解锁★5任务且学会技能“スタ−ダスト”、“ファストブ−スト”
レッドブラッド	1500	15	80	7秒	60	射100	普通射击，吸收造成伤害30%的HP，对应“アロ−ビット”技能	解锁★3任务
ファストブ−スト	10000	30	190	10秒	60	射100	普通射击，附带物理攻击力低下效果，命中敌人时自身物理攻击力提升，对应“アロ−ビット”技能	解锁★5任务且学会技能“アナライズ”、“アビスゲ−ト”
电磁投射	5000	30	150	7秒	80（完成蓄力后200）	–	带追尾效果的贯通箭，伤害随蓄力时间递增，对应“アロ−ビット”技能	解锁★4任务且学会技能“コンセントレ−ト”

铳技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
デスペラ–ド	1500	30	120	8秒	25	射100	弹丸8连射，暴击时伤害变为3倍	解锁★2任务且学会技能“クイックド ロ–”
カモフラ–ジュ	5000	15	80	20秒	–	–	回避率、速度提升，仇恨值降低，缩短蓄力的时间	解锁★4任务且学会技能“ヘッドショット”
ブレイクサイト	10000	30	120	7秒	50	–	普通射击，附带全属性耐性低下和无法回避攻击的效果	解锁★5任务且学会技能“カモフラ–ジュ”、“魔导レ–ザ–”
ヘッドショット	3000	15	100	6秒	55（完成蓄力后110）	射100	普通射击，附带即死效果，伤害随蓄力时间递增，完成蓄力后触发即死的几率提升	解锁★3任务且学会技能“十字炮火”
足を狙う	500	15	50	5秒	60	射100	普通射击，附带移动停止效果	解锁职业炼金术士或机工士
エナジ–ド レイン	3000	30	80	7秒	80	射100	普通射击，吸收造成伤害20%的AP，对应“ブレイカ–”技能	解锁★3任务且学会技能“ゼロリロ–ド”
十字炮火	1500	15	90	6秒	65	–	普通射击，解除敌人强化效果且重置自身的仇恨值	解锁★2任务且学会技能“足を狙う”、“腕を狙う”
ガンマレイ	5000	30	170	11秒	110	–	大范围落下陨石的攻击，带4次攻击判定，完成蓄力后攻击判定增加为6次，此招附带吹飞效果	解锁★4任务且学会技能“ブレイカ–”
ブレイカ–	3000	45	200	30秒	–	–	空中出现水晶，在使用部分对应“ブレイカ–”技能的招式时，水晶会发出同样的招式攻击敌人	解锁★3任务且学会技能“デスペラ–ド”
ゼロリロ–ド	500	15	50	5秒	10	–	后跳且回复AP，回复魔力越高，自身AP回复量越多	解锁职业炼金术士或机工士
フェイズバ–スト	10000	60	280	14秒	160	–	准备动作较长的射击，可吸收水晶增加伤害，共鸣值越高，造成的伤害越高	解锁★5任务且学会技能“ブレイクサイト”、“电光石火”
电光石火	10000	45	180	8秒	45	射100	弹丸8连射，连击数越高，造成的伤害越高	解锁★5任务且学会技能“ガンマレイ”
魔导レ–ザ–	5000	45	200	10秒	110（完成蓄力后140）	全100	对弱点属性和种族特效有伤害加成的直线型激光攻击，伤害随蓄力时间递增，对应“ブレイカ–”技能	解锁★4任务且学会技能“エナジ–ド レイン”
腕を狙う	500	15	50	5秒	60	射100	普通射击，附带行动停止效果	解锁职业炼金术士或机工士
クイックド ロ–	500	30	110	6秒	50	射100	普通射击，命中敌人时自身暴击率提升，对应“ブレイカ–”技能	解锁职业炼金术士或机工士

重火器技

名称	习得所需CP	技能费用	消耗AP	使用间隔	威力	属性	效果	习得条件
ラピッド ファイア	10000	30	150	10秒	30	射100	弹丸8连射，距离越远伤害越低	解锁★6任务且学会技能“セクタ–レイ”
ア–マ–ド	1500	15	90	20秒	–	–	防御力上升，缩短蓄力的时间	解锁★6任务且学会技能“バスタ–キャノン”
タ–ゲット	3000	30	120	7秒	50	–	普通射击，附带全属性耐性低下和无法回避攻击的效果，距离越远伤害越低	解锁★6任务且学会技能“エイミング”
ブラックホ–ル	3000	30	140	8秒	30（完成蓄力后35）	暗100	在爆炸点制造一个中范围且带吸引效果的黑洞，对敌人造成多次伤害，伤害和吸引效果随蓄力时间递增	解锁★6任务且学会技能“ア–マ–ド”
ランプボム	500	15	70	5秒	45	–	对前方大范围的爆炸攻击，附带吹飞效果	解锁职业机工士和★6任务
フォ–スド レイン	3000	30	80	7秒	40	射100	普通射击，吸收造成伤害10%的AP，对应“セクタ–レイ”技能	解锁★6任务且学会技能“ランプボム”
バスタ–キャノン	500	15	130	6秒	60（完成蓄力后120）	射100	带贯通效果的炮击，伤害随蓄力时间递增，距离越远伤害越低，对应“セクタ–レイ”技能	解锁职业机工士和★6任务
ジャミング	500	15	70	5秒	–	–	前方大范围敌人强化效果解除且一定几率混乱，重置自身的仇恨值	解锁职业机工士和★6任务
プラネットダスト	5000	45	230	11秒	120	–	大范围落下陨石的攻击，带4次攻击判定，完成蓄力后攻击判定增加为6次，此招附带吹飞效果	解锁★6任务且学会技能“ブラックホ–ル”
波动レ–ザ–	10000	45	310	9秒	40（完成蓄力后50）	–	带3次伤害判定的直线型激光攻击，无视敌人60%的防御力，伤害随蓄力时间递增，对应“セクタ–レイ”技能	解锁★6任务且学会技能“フォ–スド レイン”、“セクタ–レイ”
セクタ–レイ	5000	45	200	30秒	–	–	空中出现水晶，在使用部分对应“セクタ–レイ”技能的招式时，水晶会发出同样的招式攻击敌人	解锁★6任务且学会技能“タ–ゲット”
エイミング	1500	15	50	5秒	–	–	后跳，落地时一定几率移动速度或暴击率提升	解锁★6任务且学会技能“ジャミング”
レイスト–ム	5000	60	280	14秒	135	–	准备动作较长的射击，可吸收水晶增加伤害，共鸣值越高，造成的伤害越高	解锁★6任务且学会技能“プラネットダスト”、“波动レ–ザ–”

所有魔法对应的连携技能

白魔法

技能名称	对应连携
ケアル	连携・ケアルラ
	连携・エスナ
	连携・ウォ–タ
	连携・ホ–リ–
ケアルラ	连携・ケアルガ
	连携・レイズ
	连携・エスナ
	连携・ウォタラ
	连携・ホ–リ–
ケアルガ	连携・フルケア
	连携・アレイズ
	连携・ウォタガ
	连携・ホ–リ–
リジェネ	连携・ケアル
	连携・レイズ
レイズ	连携・ケアル
	连携・ケアルラ
	连携・ケアルガ
	连携・フルケア
	连携・プロテス
	连携・シエル
エスナ	连携・ケアル
	连携・プロテス
	连携・シエル
	连携・レジスト

技能名称	对应连携
デスペル	连携・ウォ–タ
	连携・サイレス
	连携・コンフュ
プロテス	连携・シエル
	连携・ウォ–タ
	连携・ウォタラ
	连携・ウォタガ
シエル	连携・ケアル
	连携・ウォタラ
	连携・ウォタガ
	连携・プロテス
レジスト	连携・プロテス
	连携・シエル
サイレス	连携・コンフュ
	连携・ウォ–タ
コンフュ	连携・サイレス
	连携・ウォ–タ
ウォ–タ	连携・ケアル
	连携・ウォタラ
	连携・トルネド
ウォタラ	连携・ケアルラ
	连携・ウォタラ
	连携・トルネド
ウォタガ	连携・ケアルガ
	连携・トルネド

黑魔法

技能名称	对应连携
ファイア	连携・ファイラ
	连携・ブリザド
	连携・サンダ–
	连携・ドレイン
	连携・アスピル
	连携・フレア
ファイラ	连携・ファイガ
	连携・ブリザラ
	连携・サンダラ
	连携・ドレイン
	连携・アスピル
	连携・フレア
ファイガ	连携・ブリザガ
	连携・サンダガ
	连携・デス
	连携・ドレイン
	连携・アスピル
	连携・フレア
ブリザド	连携・ファイア
	连携・ブリザラ
	连携・サンダ–
	连携・ドレイン
	连携・アスピル
	连携・アルテマ

技能名称	对应连携
ブリザラ	连携・ファイラ
	连携・ブリザガ
	连携・サンダラ
	连携・ドレイン
	连携・アスピル
	连携・アルテマ
ブリザガ	连携・ファイガ
	连携・サンダガ
	连携・デス
	连携・ドレイン
	连携・アスピル
	连携・アルテマ
サンダ–	连携・ファイア
	连携・ブリザド
	连携・サンダラ
	连携・ドレイン
	连携・アスピル
	连携・ダ–ク
サンダラ	连携・ファイラ
	连携・ブリザラ
	连携・サンダガ
	连携・ドレイン
	连携・アスピル
	连携・ダ–ク

技能名称	对应连携
サンダガ	連携・ファイガ
	連携・サンダガ
	連携・デス
	連携・ドレイン
	連携・アスピル
	連携・ダーク
バイオ	連携・ポイズン
	連携・ブライン
	連携・スリプル
	連携・ブレイク
	連携・デス
	連携・ドレイン
	連携・アスピル
ポイズン	連携・バイオ
	連携・ブライン
	連携・スリプル
	連携・ブレイク
	連携・デス
	連携・ドレイン
	連携・アスピル
ブライン	連携・バイオ
	連携・ポイズン
	連携・スリプル
	連携・ブレイク
	連携・デス
	連携・ドレイン
	連携・アスピル
スリプル	連携・バイオ
	連携・ポイズン
	連携・ブライン
	連携・ブレイク
	連携・デス
	連携・ドレイン
	連携・アスピル
ブレイク	連携・バイオ
	連携・ポイズン
	連携・ブライン
	連携・スリプル
	連携・デス
	連携・ドレイン
	連携・アスピル
ドレイン	連携・ファイア
	連携・ファイラ
	連携・ファイガ
	連携・ブリザド
	連携・ブリザラ
	連携・ブリザガ
	連携・サンダー
	連携・サンダラ
	連携・サンダガ
	連携・バイオ
	連携・ポイズン
	連携・ブライン
	連携・ブレイク
	連携・デス
	連携・ドレイン
	連携・アスピル
アスピル	連携・ファイア
	連携・ファイラ
	連携・ファイガ
	連携・ブリザド
	連携・ブリザラ
	連携・ブリザガ
	連携・サンダー
	連携・サンダラ
	連携・サンダガ
	連携・バイオ
	連携・ポイズン
	連携・ブライン
	連携・スリプル
	連携・ブレイク
	連携・デス
	連携・ドレイン

时空魔法

技能名称	对应连携
ヘイスト	連携・クイック
	連携・リレイズ
	連携・バニッシュ
	連携・レビテト
	連携・ブリンク
ヘイスト	連携・リフレク
	連携・スロウ
	連携・ウィーク
	連携・ドンムブ
	連携・ドンアク
	連携・ストップ
	連携・クエイク
	連携・クエイラ
	連携・クエイガ
	連携・グラビデ
	連携・グラビラ
	連携・グラビガ
クイック	連携・ヘイスト
	連携・リレイズ
	連携・バニッシュ
	連携・レビテト
	連携・ブリンク
	連携・リフレク
	連携・スロウ
	連携・ウィーク
	連携・ドンムブ
	連携・ドンアク
	連携・ストップ
	連携・クエイク
	連携・クエイラ
	連携・クエイガ
	連携・グラビデ
	連携・グラビラ
	連携・グラビガ
バニッシュ	連携・レビテト
	連携・ブリンク
	連携・リフレク
	連携・クエイク
	連携・グラビデ
レビテト	連携・バニッシュ
	連携・ブリンク
	連携・リフレク
	連携・クエイク
	連携・グラビデ
ブリンク	連携・バニッシュ
	連携・レビテト
	連携・リフレク
	連携・クエイク
	連携・グラビデ
リフレク	連携・バニッシュ
	連携・レビテト
	連携・ブリンク
	連携・クエイク
	連携・グラビデ
スロウ	連携・ヘイスト
	連携・クイック
	連携・グラビデ
	連携・グラビラ
	連携・グラビガ
ウィーク	連携・ヘイスト
	連携・クイック
	連携・クエイク
	連携・クエイラ
	連携・クエイガ
ドンムブ	連携・ヘイスト
	連携・クイック
	連携・クエイク
	連携・クエイラ
	連携・クエイガ
ドンアク	連携・ヘイスト
	連携・クイック
	連携・グラビデ
	連携・グラビラ
	連携・グラビガ
ストップ	連携・クエイガ
	連携・グラビガ
	連携・メテオ
クエイク	連携・ヘイスト
	連携・クイック
	連携・クエイラ
	連携・グラビデ
	連携・メテオ
クエイラ	連携・ヘイスト
	連携・クイック
	連携・クエイガ
	連携・グラビラ
	連携・メテオ
クエイガ	連携・ヘイスト
	連携・クイック
	連携・グラビガ
	連携・メテオ
グラビデ	連携・ヘイスト
	連携・クイック
	連携・クエイク
	連携・グラビラ
	連携・メテオ
グラビラ	連携・ヘイスト
	連携・クイック
	連携・クエイラ
	連携・グラビガ
	連携・メテオ
グラビガ	連携・ヘイスト
	連携・クイック
	連携・クエイガ
	連携・メテオ

青魔法

技能名称	对应连携
ゴブリンパンチ	連携・ファイアブレス
	連携・针千本
	連携・マイティガード
ファイアブレス	連携・アクアブレス
	連携・臭い息
	連携・グランドトライン
磁气岚	連携・リーフカッター
	連携・ホワイトウインド
リーフカッター	連携・磁气岚
	連携・ホワイトウインド
アクアブレス	連携・ファイアブレス
	連携・臭い息
	連携・グランドトライン
针千本	連携・ゴブリンパンチ
	連携・ファイアブレス
	連携・アクアブレス
	連携・エアロ
	連携・エアロラ
	連携・エアロガ
エアロ	連携・磁气岚
	連携・リーフカッター
	連携・エアロラ
	連携・グランドトライン
エアロラ	連携・磁气岚
	連携・リーフカッター
	連携・エアロガ
	連携・グランドトライン
エアロガ	連携・磁气岚
	連携・リーフカッター
	連携・ホワイトウインド
	連携・グランドトライン
ホワイトウインド	連携・ファイアブレス
	連携・アクアブレス
	連携・针千本
	連携・マイティガード
マイティガード	連携・ゴブリンパンチ
	連携・ファイアブレス
	連携・アクアブレス
臭い息	連携・ゴブリンパンチ
	連携・针千本
	連携・エアロ
	連携・エアロラ
	連携・エアロガ

格斗技

技能名称	对应连携
爆裂拳	連携・ドリルスピン
	連携・オーラキャノン
	連携・フェイズシフト
	連携・ダークパルス
	連携・机神掌
	連携・ジェネシスライト
ドリルスピン	連携・爆裂拳
	連携・タイガーブレイク
	連携・フェイズシフト
	連携・机神掌
	連携・ジェネシスライト
梦幻斗舞	連携・爆裂拳
	連携・ドリルスピン
	連携・カウンター
	連携・真空波
	連携・凤凰の舞
	連携・タイガーブレイク
	連携・森罗万象
	連携・オーラキャノン
	連携・フェイズシフト
	連携・ダークパルス
	連携・机神掌
	連携・魔导天星
	連携・ジェネシスライト
カウンター	連携・フェイズシフト
	連携・魔导天星
	連携・ジェネシスライト
真空波	連携・タイガーブレイク
	連携・フェイズシフト
	連携・魔导天星
	連携・ジェネシスライト
凤凰の舞	連携・爆裂拳
	連携・ドリルスピン
	連携・梦幻斗舞
	連携・カウンター
	連携・真空波
	連携・タイガーブレイク
	連携・森罗万象
	連携・オーラキャノン
	連携・フェイズシフト
	連携・ダークパルス
	連携・机神掌
	連携・魔导天星
	連携・ジェネシスライト
タイガーブレイク	連携・爆裂拳
	連携・ドリルスピン
	連携・真空波
	連携・フェイズシフト
	連携・ジェネシスライト
森罗万象	連携・爆裂拳
	連携・ドリルスピン
	連携・梦幻斗舞
	連携・カウンター
	連携・真空波
	連携・凤凰の舞
	連携・タイガーブレイク
	連携・オーラキャノン
	連携・フェイズシフト
	連携・ダークパルス
	連携・机神掌
	連携・魔导天星
	連携・ジェネシスライト
チャクラ	連携・爆裂拳
	連携・ドリルスピン
	連携・カウンター
	連携・真空波
	連携・タイガーブレイク
	連携・オーラキャノン
	連携・フェイズシフト
	連携・ダークパルス
	連携・机神掌
	連携・魔导天星
	連携・ジェネシスライト
オーラキャノン	連携・ドリルスピン
	連携・真空波
	連携・タイガーブレイク
	連携・フェイズシフト
	連携・ジェネシスライト
フェイズシフト	連携・ドリルスピン
	連携・梦幻斗舞
	連携・真空波
	連携・凤凰の舞
	連携・タイガーブレイク
	連携・オーラキャノン
ダークパルス	連携・爆裂拳
	連携・ドリルスピン
	連携・真空波
	連携・オーラキャノン
	連携・フェイズシフト
	連携・机神掌
	連携・ジェネシスライト

技能名称	对应连携
机神掌	連携・爆裂拳
	連携・ドリルスピン
	連携・真空波
	連携・タイガ－ブレイク
	連携・オ－ラキャノン
	連携・フェイズシフト
	連携・ダ－クパルス
	連携・魔导天星
	連携・ジェネシスライト

长剑技

技能名称	对应连携
センチネル	連携・ランパ－ト
ランパ－ト	連携・センチネル
スカイブレイバ－	連携・ソニックブレイド
	連携・オ－ラカッタ－
ガ–ドブレイク	連携・ショック
	連携・スピニングエッジ
	連携・月光斬り
ソニックブレイド	連携・オ–ラカッタ–
	連携・ハイスラッシュ
ホ–リ–グレイル	連携・ランパ–ト
	連携・センチネル
オ–ラカッタ–	連携・ソニックブレイド
	連携・ハイスラッシュ
ショック	連携・スピニングエッジ
	連携・月光斬り
パワ–バッシュ	連携・ガ–ドブレイク
	連携・ショック
	連携・不动明王
不动明王	連携・オ–ラカッタ–
	連携・ハイスラッシュ
ブラッドウェポン	連携・ソニックブレイド
	連携・オ–ラカッタ–
	連携・スピニングエッジ
スピニングエッジ	連携・ガ–ドブレイク
	連携・ソニックブレイド
	連携・オ–ラカッタ–
	連携・ショック
	連携・月光斬り
ハイスラッシュ	連携・スカイブレイバ–
	連携・ガ–ドブレイク
	連携・ソニックブレイド
	連携・オ–ラカッタ–
	連携・ショック
	連携・スピニングエッジ
	連携・月光斬り
月光斬り	連携・ソニックブレイド
	連携・オ–ラカッタ–
	連携・ショック
	連携・スピニングエッジ

短剑技

技能名称	对应连携
疾风迅雷	連携・ナイトメア
アクセラレ–タ	連携・疾风迅雷
	連携・ナイトメア
ミラ–ジュダイブ	連携・不意打ち
	連携・トリックスタ–
	連携・だまし讨ち
	連携・カオススリップ
	連携・ミストラル
	連携・シャンデュシニュ
トリックスタ–	連携・サ–ペンタイン
	連携・ミラ–ジュダイブ
剑の舞	連携・トリックスタ–
	連携・不意打ち
	連携・サ–ペンタイン
	連携・ミラ–ジュダイブ
ナイトメア	連携・受け流し
	連携・ウォ–ル
不意打ち	連携・受け流し
	連携・ミストラル
受け流し	連携・フェイント
	連携・ミラ–ジュダイブ
	連携・剣の舞
ウォ–ル	連携・受け流し
	連携・剣の舞
サ–ペンタイン	連携・だまし讨ち
	連携・フェイント
	連携・カオススリップ
フェイント	連携・ミラ–ジュダイブ
	連携・不意打ち
	連携・ミストラル
だまし讨ち	連携・ウォ–ル
	連携・不意打ち
	連携・剣の舞
カオススリップ	連携・受け流し
	連携・トリックスタ–
	連携・サ–ペンタイン
	連携・ミラ–ジュダイブ
ミストラル	連携・シャンデュシニュ
	連携・不意打ち
	連携・ミラ–ジュダイブ
シャンデュシニュ	連携・剣の舞
	連携・不意打ち
	連携・ミラ–ジュダイブ

刀技

技能名称	对应连携
明镜止水	連携・刀魂解放
	連携・见切り
	連携・正眼
	連携・障壁
	連携・瞑想
	連携・吹雪
	連携・月冥
	連携・樱花
	連携・不知火
	連携・锁缚
	連携・剑闪
	連携・叶隐
	連携・燕返し
	連携・幻影无双
刀魂解放	連携・明镜止水
	連携・吹雪
	連携・不知火
	連携・锁缚
	連携・叶隐
	連携・燕返し
	連携・幻影无双
见切り	連携・明镜止水
	連携・不知火
	連携・锁缚
	連携・叶隐
	連携・燕返し
	連携・幻影无双
正眼	連携・明镜止水
	連携・吹雪
	連携・不知火
	連携・叶隐
障壁	連携・明镜止水
	連携・剑闪
	連携・燕返し
	連携・幻影无双
瞑想	連携・明镜止水
	連携・刀魂解放
	連携・见切り
吹雪	連携・明镜止水
	連携・月冥
月冥	連携・明镜止水
	連携・樱花
樱花	連携・明镜止水
	連携・吹雪
	連携・不知火
	連携・锁缚
	連携・剑闪
	連携・叶隐
	連携・燕返し
	連携・幻影无双
不知火	連携・明镜止水
	連携・吹雪
	連携・锁缚
	連携・剑闪
	連携・叶隐
	連携・燕返し
	連携・幻影无双
锁缚	連携・明镜止水
	連携・吹雪
	連携・不知火
	連携・剑闪
	連携・叶隐
	連携・燕返し
	連携・幻影无双
剑闪	連携・明镜止水
叶隐	連携・明镜止水
	連携・不知火
	連携・幻影无双
燕返し	連携・明镜止水
幻影无双	連携・明镜止水

枪技

技能名称	对应连携
ドミナシオン	連携・覚醒
	連携・神速突き
	連携・トリニティ
	連携・フォ–スウエポン
ドラゴンヒ–ル	連携・战意高扬
	連携・ドミナシオン
	連携・覚醒
フォ–スウェポン	連携・トウル–スラスト
	連携・スプラッシュ
	連携・アラドヴァル
	連携・トリニティ
トウル–スラスト	連携・ム–ランル–ジュ
	連携・トリニティ
スプラッシュ	連携・アラドヴァル
	連携・ペネトレイト
ペネトレイト	連携・神速突き
	連携・トリニティ
	連携・フォ–スウエポン
	連携・トウル–スラスト
アラドヴァル	連携・ペネトレイト
	連携・ドラゴンダイブ
ム–ランル–ジュ	連携・ク–デグレイス
	連携・神速突き
	連携・ペネトレイト
战意高扬	連携・ドミナシオン
覚醒	連携・ドミナシオン
トリニティ	連携・神速突き
	連携・トウル–スラスト
	連携・ペネトレイト
	連携・フォ–スウエポン
神速突き	連携・ペネトレイト
	連携・ドラゴンダイブ
	連携・トリニティ
	連携・トウル–スラスト
ドラゴンダイブ	連携・トリニティ
	連携・トウル–スラスト
	連携・ペネトレイト
ク–デグレイス	連携・ペネトレイト
	連携・神速突き
	連携・トウル–スラスト

斧技

技能名称	对应连携
バ–サク	連携・カタストロフィ
	連携・ジェノサイド
	連携・アバショナ–タ
がまん	連携・バ–サク
スマッシュ	連携・がまん
	連携・トマホ–ク
	連携・カラミティ
カタストロフィ	連携・圣光爆裂破
	連携・サクリファイス
トマホ–ク	連携・ジェノサイド
	連携・カラミティ
	連携・リベンジエンド
	連携・ヴァンパイア
ジェノサイド	連携・圣光爆裂破
星天爆击打	連携・スマッシュ
	連携・サクリファイス
	連携・アバショナ–タ
ヴォルテクス	連携・圣光爆裂破
	連携・リベンジエンド
	連携・ヴァンパイア
	連携・アバショナ–タ
カラミティ	連携・トマホ–ク
	連携・ヴォルテクス
サクリファイス	連携・圣光爆裂破
	連携・リベンジエンド
	連携・ヴァンパイア
	連携・アバショナ–タ
リベンジエンド	連携・圣光爆裂破
	連携・アバショナ–タ
ヴァンパイア	連携・圣光爆裂破
	連携・アバショナ–タ
アバショナ–タ	連携・スマッシュ
	連携・トマホ–ク
	連携・圣光爆裂破
	連携・ヴァンパイア

棍棒技

技能名称	对应连携
リインフォ–ス	連携・マジックカ–ム
	連携・スウアンプ
	連携・ボ–ンクラッシュ
	連携・ブレインシェイク
	連携・ファイアマイン
レデュ–ス	連携・マジックカ–ム
	連携・スウアンプ
	連携・ファイアマイン
マジックカ–ム	連携・パワ–ベノム
	連携・インパルス
	連携・ハイドロスピン
スウアンプ	連携・パワ–ベノム
	連携・インパルス
	連携・ハイドロスピン
パワ–ベノム	連携・パンデミック
	連携・ボ–ンクラッシュ
	連携・ブレインシェイク
	連携・インパクト
	連携・振り逃げ
インパルス	連携・パンデミック
	連携・ボ–ンクラッシュ
	連携・ブレインシェイク
	連携・インパクト
	連携・振り逃げ
ハイドロスピン	連携・パンデミック
	連携・ボ–ンクラッシュ
	連携・ブレインシェイク
	連携・インパクト
	連携・振り逃げ
パンデミック	連携・ル–ンストライク
	連携・グランドスラム
ボ–ンクラッシュ	連携・ル–ンストライク
	連携・グランドスラム
ブレインシェイク	連携・ル–ンストライク
	連携・グランドスラム
インパクト	連携・パワ–ベノム
	連携・インパルス
	連携・ハイドロスピン
	連携・パンデミック
	連携・ボ–ンクラッシュ
	連携・ブレインシェイク
	連携・振り逃げ
	連携・ル–ンストライク
	連携・グランドスラム
振り逃げ	連携・マジックカ–ム
	連携・スウアンプ
	連携・ファイアマイン
ファイアマイン	連携・パワ–ベノム
	連携・インパルス
	連携・ハイドロスピン

弓技

技能名称	对应连携
みだれうち	連携・アナライズ
	連携・アビスゲ–ト
	連携・アロ–ビット
	連携・警戒
コンセントレ–ト	連携・パワ–ブラスト
	連携・スタ–ダスト
	連携・アロ–ビット
アナライズ	連携・ミュ–トベノム
	連携・ナハトイエ–ガ–
	連携・アロ–ビット
ミュ–トベノム	連携・チャフブラスト
	連携・スタ–ダスト
	連携・アロ–ビット
	連携・警戒
ナハトイエ–ガ–	連携・チャフブラスト
	連携・スタ–ダスト
	連携・アロ–ビット
	連携・警戒

技能名称	对应连携
アビスゲート	连携・スターダスト
	连携・アロービット
	连携・警戒
パワーブラスト	连携・ミュートベノム
	连携・ナハトイエーガー
	连携・アロービット
	连携・警戒
チャフブラスト	连携・コンセントレート
	连携・アナライズ
	连携・アロービット
アロービット	连携・アビスゲート
	连携・パワーブラスト
	连携・リリースブレイク
警戒	连携・コンセントレート
	连携・アナライズ
	连携・ミュートベノム
	连携・ナハトイエーガー
	连携・アビスゲート
	连携・パワーブラスト
	连携・チャフブラスト
	连携・スターダスト
	连携・アロービット
レッドブラッド	连携・アビスゲート
	连携・ファストブースト
	连携・ナハトイエーガー
ファストブースト	连携・电磁投射
	连携・パワーブラスト
	连携・ミュートベノム
电磁投射	连携・パワーブラスト
	连携・アナライズ
	连携・スターダスト

铳技

技能名称	对应连携
デスペラード	连携・ブレイクサイト
	连携・足を狙う
	连携・エナジードレイン
	连携・ブレイカー
	连携・ゼロリロード
カモフラージュ	连携・ヘッドショット
	连携・ガンマレイ
	连携・ブレイカー
ブレイクサイト	连携・ヘッドショット
	连携・エナジードレイン
	连携・ガンマレイ
	连携・ブレイカー
ヘッドショット	连携・十字炮火
	连携・ブレイカー
	连携・ゼロリロード
足を狙う	连携・ブレイクサイト
	连携・ヘッドショット
	连携・エナジードレイン
	连携・ガンマレイ
	连携・ブレイカー
エナジードレイン	连携・ガンマレイ
	连携・ブレイカー
	连携・ゼロリロード
十字炮火	连携・カモフラージュ
	连携・ブレイクサイト
	连携・ブレイカー
ブレイカー	连携・エナジードレイン
	连携・フェイズバースト
	连携・クイックドロー
ゼロリロード	连携・カモフラージュ
	连携・ブレイクサイト
	连携・ヘッドショット
	连携・足を狙う
	连携・エナジードレイン
	连携・十字炮火
	连携・ガンマレイ
	连携・ブレイカー
电光石火	连携・ガンマレイ
	连携・ブレイクサイト
魔导レーザー	连携・ヘッドショット
	连携・足を狙う
	连携・腕を狙う
腕を狙う	连携・足を狙う
	连携・ヘッドショット
	连携・魔导レーザー
クイックドロー	连携・エナジードレイン

重火器技

技能名称	对应连携
ラピッドファイア	连携・ターゲット
	连携・ブラックホール
	连携・フォースドレイン
	连携・バスターキャノン
	连携・セクターレイ
	连携・エイミング
アーマード	连携・ブラックホール
	连携・バスターキャノン
	连携・プラネットダスト
	连携・波动レーザー
	连携・セクターレイ
ターゲット	连携・フォースドレイン
	连携・バスターキャノン
	连携・プラネットダスト
	连携・波动レーザー
	连携・セクターレイ
ブラックホール	连携・ランプボム
	连携・バスターキャノン
	连携・ジャミング
	连携・プラネットダスト
	连携・波动レーザー
	连携・セクターレイ
	连携・エイミング
ランプボム	连携・ジャミング
	连携・セクターレイ
	连携・エイミング
フォースドレイン	连携・ブラックホール
	连携・バスターキャノン
	连携・プラネットダスト
	连携・波动レーザー
	连携・セクターレイ
	连携・エイミング
バスターキャノン	连携・ブラックホール
	连携・プラネットダスト
	连携・セクターレイ
	连携・エイミング
ジャミング	连携・アーマード
	连携・ターゲット
	连携・セクターレイ
波动レーザー	连携・セクターレイ
	连携・エイミング
セクターレイ	连携・フォースドレイン
	连携・バスターキャノン
	连携・波动レーザー
	连携・レイストーム
エイミング	连携・アーマード
	连携・ターゲット
	连携・ブラックホール
	连携・ランプボム
	连携・フォースドレイン
	连携・バスターキャノン
	连携・ジャミング
	连携・プラネットダスト
	连携・波动レーザー
	连携・セクターレイ

素材收集

游戏中，打倒魔物或召唤兽后必定会掉落素材，场景中也有可供收集的各种素材，靠近后按A键就能快速拾取。随着任务难度的提高，可获得素材的稀有度也会不断提升。本作中，素材共分为普通、珍稀和超珍稀三种稀有度，掉落物的颜色按从低到高的稀有度顺序为蓝色、紫色、黄色，按字体颜色从低到高稀有度顺序为白字、黄字、红字。

魔物资料

玩家所在的小岛潜藏着各种魔物，想要出门寻找资源就必须时刻与它们战斗，下面来简要介绍下本作的各种类型魔物。

小型魔物

散布在岛屿的每一处，大部分的体型都偏小，攻击力和HP都不高，两三个技能就能要了它们的命。这种敌人基本是用来练手和刷素材的，不愿意与其纠缠也可以无视它们直冲目的地。

大型魔物

皮糙肉厚并拥有足以威胁到玩家的招式，初次见面可能会被其中一些招式打中，但总体来说变化并不多，熟悉之后就可以用来练习技能的连携和跑位了。

召唤兽

游戏中最难缠的敌人，拥有丰富的招式，攻击力也不低，不熟悉其招式的性能和动作时，很有可能被一套连招带走，后期召唤兽某些大威力招式甚至可以一招致人于死地。和大部分狩猎类作品一样，召唤兽也有部位破坏的设定，破坏后一定几率会掉落物品。后文会为大家奉上召唤兽攻略，帮助大家尽快掌握召唤兽的招式和打法。

※游戏中，锁定敌人后可以看到对方出招时的招式名，前期不熟悉召唤兽的动作时可全程锁定它们作战。

附加状态

战斗途中，同伴会为玩家赋予一些对战斗有帮助的增益状态，敌人则会为玩家赋予会处于不利的异常状态。想在野外的战斗中游刃有余，首先得熟悉这些异常状态的作用。

增益状态

名称	效果
自动回复	一定时间内HP徐徐回复
自动复活	战斗不能时自动复活
物理攻击力上升	物理攻击力提高
物理防御力上升	物理防御力提高
魔法攻击力上升	魔法攻击力提高
魔法防御力上升	魔法防御力提高
速度上升	移动速度加快
透明	仇恨值下降且不会被敌人发现，发动攻击命中敌人或受到攻击时解除效果
反射	将法术伤害反弹给施法者
浮游	可无视一部分地形的影响并能免疫土系魔法的伤害
分身	回避物理攻击

异常状态

名称	效果
睡眠	进入睡眠状态
暗暗	命中率大幅降低
混乱	移动方向和操作方向相反
沉默	无法使用魔法系技能
忘却	无法使用物理系技能
咒い	无法使用水晶增强
火伤	一定时间内持续受到伤害，物理防御和魔法防御降低
毒	一定时间内持续受到伤害，物理攻击和魔法攻击降低
速度低下	移动速度降低
移动停止	无法移动
行动停止	除移动以外无法进行任何动作
完全停止	停止一切动作
石化	停止一切动作，可快速摇动滑杆解除状态
冻结	停止一切动作，可快速摇动滑杆解除状态
麻痹	移动速度变慢，且除移动以外无法进行任何动作
即死	立刻进入战斗不能状态
物理攻击力低下	物理攻击力降低
物理防御力低下	物理防御力降低
魔法攻击力低下	魔法攻击力降低
魔法防御力低下	魔法防御力降低

※毒和火伤两种异常需蓄积到一定程度后才会触发效果，其余异常状态均为一定几率触发效果。

关于任务

游戏通过完成任务来推进剧情，本作中有着丰富的任务类型，下面为大家系统地介绍。

主要任务

任务内容里最重要的部分，接受任务后需前往小岛的指定地点讨伐魔物或收集物品。随着任务的逐渐完成，故事流程也会逐渐推进，新任务也会陆续出现，具体情况参见后文的任务攻略。

任务选项：流程进行到一定程度时会陆续开启任务选项（クエストオプション），在选择任务后还能勾选用于增加或降低任务难度的选项，适合中、后期的自我挑战。

任务选项名称	效果	难易度
敌の强さアップ	敌人的 HP 和攻击力变为 2 倍	+1
敌の强さ大アップ	敌人的 HP 和攻击力变为 3 倍	+2
复活禁止	不能复活	+1
制限时间ダウン	任务时间减少 1/4	+1
制限时间大ダウン	任务时间减半	+2
移动速度ダウン	移动速度降低	+1
攻击力ダウン	造成的伤害减半	+1
回复力ダウン	回复量减半	+1
AP 消费量アップ	消耗 AP 变为 1.5 倍	+1
CP 入手量ダウン	获得 CP 减半	+1
防御力ダウン	回避率变为 2 倍，防御力变为 0	+2
トランス& CD 禁止	不能使用幻化和水晶增驱	+1
カメラロック禁止	不能锁定敌人	+1
アイテム禁止	不能使用道具	+1
アビリテイブ－スト发生率アップ	技能增幅的发生率上升 20%	–1
レゾナンスアップ	共鸣值上升速度变为 1.2 倍	–1

副任务

本作的副任务条件较为单一，总结起来有讨伐指定魔物、发动指定水晶增驱、交纳指定物品、习得指定原创技能和共鸣值达到一定数值，后文就不再一一列出了。这类任务中，大部分的奖励都只有CP，是前期用钱换CP的高效手段。报酬中除仅限CP奖励的任务外，其余任务的奖励物品均为最低奖励，实际完成任务后获得的奖励要高于表格中所显示的奖励物品，一般来说可以刷出黄字和红字的稀有素材。玩家最多可接受7个副任务同时完成。

派遣任务

和任务柜台右侧的男性对话，任务每过一段时间就会刷新。这类任务不需要玩家自己完成，而是需要派遣邂逅到的好友或自己的魔物同伴前往目的地，经过一定时间后即可完成任务。所需消耗的时间随任务难度递增，派遣角色前往时可根据角色的能力来缩减任务时间，最多可将任务时间缩减至一半。这类任务基本可视为挂机刷素材，高级任务的花费较高，不推荐前期完成。

联机

本作提供线下和在线两种联机模式，在菜单界面选择“通信切り替え”就能切换游戏模式，其中シングルプレイ为单机模式、マルチプレイ（ローカル通信）为线下联机模式、マルチプレイ（インターネット通信）为在线联机模式。选择联机模式后会出现几个选项，其中ルームを作る为创建房间，玩家可以制定房间的内容，例如限制故事进行度、讨伐对象等，方便其他玩家寻找房间；ルームを探す为寻找其他玩家的房间；フレンドリストから探す为寻找已成为朋友的玩家，只要进入过其他玩家的房间，房间内的玩家就会登录到邂逅通信的名单里，之后可在邂逅通信界面里选择是否将他们加为好友。进入房间后可在下屏看到房间内成员的名称，名称旁带旗帜符号标识该玩家已创建任务，点击下屏右侧的“ルーム内クエスト”就能接受任务，接着前往出口处按A键做好出发准备，待创建任务的玩家正式出发后就能开始与其他人一起探索了。

邂逅通信

与发布派遣任务的人对话，选择“すれちがい通信”即可进入邂逅通信界面。凡是邂逅到的玩家能在受信ボックス内找到，按X键可选择指定玩家进行保存，被保存的玩家可在保存济みボックス内找到，如果不想保存该名玩家可按Y键删除掉。保存下来的邂逅通信玩家可用在派遣任务中使用。

召唤兽攻略

イフリート

部位	掉落物
本体	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 狱炎の宝玉
左右腕	火の魔晶 / 红莲の爪 / 劫火の毛皮 / 狱炎の腕轮
头部	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 劫火の毛皮 / 狱炎の角

攻击方式

殴る：出拳殴打近距离玩家，位移很小，稍微远离即可躲开。

连续拳：出拳殴打近距离玩家两次，有明显位移，要提前跑开或防御。

ファイア：低级火魔法。

ファイラ：中级火魔法。

ファイガ：高级火魔法。

炎の拳：蓄力后的大位移冲拳，这招带有一定追向性，中距离往其右侧横向跑可躲开。

炎の进击：跳起后落地朝玩家所在方向翻滚前冲，带有一定追向性，需远距离横向冲刺才能躲开。

炎狱の槌：高高跃起砸地，并发出一定范围冲击波攻击范围内的目标，此招时带麻痹效果并蓄积火伤效果。

猛炎の壁：原地蓄力后砸地，拳头砸地位置出现威力很高的火壁，火壁带多次伤害判定，一定要及时远离。

怒り：イフリート物理、魔法攻击力上升，被波及的目标物理、魔法防御力降低且蓄积火伤效果。

地狱の火炎：蓄力后朝不远处丢出火球形成带多段伤害判定的火柱，之后还会从地面冒出追踪玩家的火柱，需持续跑动才能躲开。

主要打法

“殴る”和“连续拳”的出招速度较快，近战职业要尽量攻击背部，看到其朝自己方向转身时立即远离，切勿贪刀。带位移效果的“炎の拳”和“炎の进击”躲起来有一定难度，尽量在不锁定召唤兽的情况下往其右侧冲刺。“地狱の火炎”是可以致命的招式，看到它投出火球后立刻保持移动状态，等脚下的火柱出现后就可以靠近安心输出了。破坏其腕部后，物理攻击力降低。冰属性技能对该召唤兽有伤害加成。

变异体イフリ－ト

部位	掉落物
本体	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 狱炎の宝玉 / 狱炎の贵宝玉
左右腕	火の魔晶 / 红莲の爪 / 劫火の毛皮 / 狱炎の金刚环
头部	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 劫火の毛皮 / 狱炎の黑锐角

主要打法

变异体的招式和原版相比没有变化，只是 HP 和各项能力值大幅提升，招式的发动速度也有所增加，近战最好配备防御型技能，远程职业则要保持灵活地跑动，尽量不被它近身。

シヴァ

部位	掉落物
本体	水の魔晶 / 冻えるくちづけ / 冰丽のダイヤ
脚部	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 冻えるくちづけ / 白银の衣布 / 冰丽の锁
背部装饰（可两段破坏）	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 白银の衣布 / 冰丽の银轮

攻击方式

ブリザド： 低级冰魔法。

ブリザラ： 中级冰魔法。

ブリザガ： 高级冰魔法。

吹雪： 在前方中距离释放一道冷气旋风，此招带多次伤害判定，要及时横向跑开。此招附带冻结效果。

足拂い： 近距离扫堂腿攻击，一定几率在扫堂腿后接一道可将目标推到墙壁处的冷气旋风。带多次伤害判定的冷气旋风对魔防较低的职业来说杀伤力极强，且扫堂腿攻击速度快，被命中后很容易被后续旋风击中，建议看到其靠近后优先选择躲避。冷气旋风附带冻结效果。

零度の步み： 正面突进技，带较强的追尾性能，要在不锁定召唤兽的前提下横向冲刺才能躲开。此招附带冻结效果。

冻てつく世界： 以シヴァ为中心，地面冒出带多次伤害判定的冰柱攻击范围内的目标。完全破坏其背部的装饰后，该招式波及的范围变小。

天からの冰击： 天空掉落四根冰柱攻击地面的目标，冰柱掉落前会在地面形成短暂的圆圈标识，及时躲开即可。

怒り： シヴァ物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加冻结效果。

ダイヤモンドダスト： 蓄力后朝目标发射带多次伤害判定的冰属性激光，这招威力极大，要小心被击中。出招前シヴァ会不断锁定玩家，此时只需不停横向移动就能轻松躲开。

主要打法

シヴァ以魔法攻击为主，大部分招式都有明显的蓄力或咏唱时间，我们有足够的反应时间来应对。威胁较大招式的是“足拂い”和“零度の步み”，前者可把人推到墙壁处并冻结在原地，配合后者的强力突进技可形成有效连击，瞬杀目标。与其战斗时最好保持随时都在移动，在其停下来发招时，找到该招式的安全区域后再发动反击。火属性技能对其有伤害加成。



变异体イフリ－ト

部位	掉落物
本体	水の魔晶 / 冻えるくちづけ / 冰丽のダイヤ / 冰丽のブル－ダイヤ
脚部	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 白银の衣布 / 冰丽の金锁
背部装饰（可两段破坏）	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 白银の衣布 / 冰丽の黄金轮

主要打法

变异体和原版的招式没有区别，不过难就难在讨伐变异体的任务均为双女王，在一个场景里同时面对两只召唤兽顿时让战斗的难度激增。战斗时要密切注意两只召唤兽的招式，远距离发动的“零度の步み”、“ダイヤモンドダスト”和近距离发动的“足拂い”都极具威胁，稍微疏忽防漏一招就有致命的危险。这里推荐装备长剑技“ディフレクト”，这招冷却时间短不说，还可以防御变异体シヴァ的所有攻击，在两只召唤兽停手的空档用普通攻击蹭血回复 AP，将大部分时间放在防御上，攻击则交给同伴。

ラムウ



部位	掉落物
本体	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 雷皇の法衣
胴体（可两段破坏）	风の魔晶 / 招雷石 / 天雷の破片 / 雷皇の腰布
杖	风の魔晶 / 招雷石 / 天雷の破片 / 雷皇の晶片

攻击方式

サンダ－： 低级雷魔法。

サンダラ： 中级雷魔法。

サンダガ： 高级雷魔法。

エアロ： 低级风魔法。

エアロラ： 中级风魔法。

エアロガ： 高级风魔法。

デスペル： 解除目标增益效果的魔法弹。

なぎ拂い： 正面方向的杖击，攻击范围很小。

フェイス： 张开一道抵御攻击的防御罩，耐久度并不高，建议用小威力招式来破除，大威力招式留着攻击本体。

突进： 正面突进技，追向性较差，此招附带麻痹效果。

テレポ： 瞬移到方尖型石柱处，没有方尖型石柱时不会发动此招式。

アスピル： 发射吸收AP的魔法弹。

雷击： 直线型闪电攻击，移动速度较快但不带追踪性，中、远距离可轻松躲开。此招附带麻痹效果

怒りの雷击： 之字形闪电攻击，由于闪电的移动速度很快，躲避起来非常困难，建议使用防御或反击型技能来应对。此招附带麻痹效果。

雷鸣の阵： 蓄力后在自身四周落下闪电，波及的范围较大，要及时远离召唤兽本体。

怒り： ラムウ物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加行动停止效果。

裁きの雷： 蓄力后从天而降大量闪电，闪电落地前会出现白色闪光标识，不过由于闪电波及的范围并不小，至少要离标识两个以上身位才能确保安全。

主要打法

这是个攻击性不强的召唤兽，最具威胁的招式是走之字形的闪电攻击“怒りの雷击”，好在这招的威力不算大，附带的短暂麻痹效果不会影响到后续操作，可让肉盾同伴顶上吸引火力。这个召唤兽会不断召唤黄色的方尖型石柱，看到后要立即清理掉，否则它会使用瞬移前往石柱附近，打乱进攻的节奏。

变异体ラムウ

部位	掉落物
本体	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 雷皇の法衣 / 雷皇の红法衣
胴体（可两段破坏）	风の魔晶 / 招雷石 / 天雷の破片 / 雷皇の紫腰带
杖	风の魔晶 / 招雷石 / 天雷の破片 / 雷皇の碧晶片

新增攻击方式

トルネド： 释放攻击范围很大的龙卷风，虽然持续时间长但只有一次伤害判定，基本不具威胁。

主要打法

又是一个跟原版区别不大的变异体，不过战场来到了アルハ湿原，要尽量避开这里的毒地形进行作战。变异体ラムウ比较喜欢使用招式“雷鸣の阵”，这招的波及范围较大，看到它的蓄力动作后要及时远离。



ドリュアス

部位	掉落物
本体	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 妖艳なる花粉
帽子	土の魔晶 / 诱惑の粉 / 丰润な蜜 / 妖艳なる花弁
腹部	土の魔晶 / 诱惑の粉 / 丰润な蜜 / 妖艳なる溶解液
茎	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 丰润な蜜 / 妖艳なる根汤

攻击方式

回转（藤蔓）： 藤蔓横躺在地面并旋转，这招带多次伤害判定且能将目标击倒，不过攻击范围并不大，远离即可。

ブライン（藤蔓）： 指定攻击范围的魔法，附带黑暗效果。

スロウ（藤蔓）： 指定攻击范围的魔法，附带速度低下效果。

クエイク（藤蔓）： 低级土魔法。

クエイガ： 高级土魔法。

ドレイン： 指定攻击范围的魔法，可吸收HP。

潜地： 潜地后会做出原地钻出、远处钻出和“晚餐”等动作。需注意，潜地和钻出都带有伤害判定，并且招式发动速度快，近战职业等它做出动作后再跑是肯定来不及的。

晚餐： 潜地后在目标脚下出现捕蝇草，被抓住的话会被召唤兽吞进肚子，一番咀嚼后被吐出，它的头部被破坏后就不会再使用这招了。

开花： 在场地中种植毒花，靠近后会释放毒雾，一定时间后会变成モルボル，建议在其变化为小怪前将其打倒。

とても臭い息： 对自身前方扇形范围喷吐毒气，蓄积毒效果，附带忘却、沉默、混乱、麻痹、黑暗、睡眠、物理防御下降等多种异常状态，不过出招前会有明显的蓄力时间，可趁此机会跑到它身后安全输出。

ディザスター： 同“とても臭い息”。

怒り： ドリュアス物理、魔法攻击力上升，被波及的目标物理、魔法攻击力降低且附带行动停止效果。

ハザ–ド クエイク： 潜地后在场地四周放出数根藤蔓，每根藤蔓四周都会出现地震，地震可波及的范围非常大且攻击力不俗，在地图上会以大范围红色圆圈标注，要及时远离被波及的范围。浮游状态可免疫此伤害。

主要打法

这只召唤兽会有两根藤蔓助阵，其中降低命中率的“ブライン”和减速魔法“スロウ”都对玩家有很大阻碍，好在这两种魔法的攻击范围并不大，持续跑动就能躲开。召唤兽每次潜地后都会刷新助阵的藤蔓，因此不用刻意去打。召唤兽身后是相对安全的区域，但以防万一还是带上万能药，在中了“とても臭い息”后立即使用。大招“ハザ–ドクエイク”虽然可以通过打倒藤蔓来阻止地震的发动，但由于藤蔓的血量较多且这招的发生速度不慢，因此能躲还是尽量躲开，或者直接配一招附加浮游状态的魔法“レビテト”备用。

变异体ドリュアス

部位	掉落物
本体	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 妖艳なる花粉 / 妖艳なる匂花粉
帽子	土の魔晶 / 诱惑の粉 / 丰润な蜜 / 妖艳なる柔花弁
腹部	土の魔晶 / 诱惑の粉 / 丰润な蜜 / 妖艳なる荡け液
茎	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 丰润な蜜 / 妖艳なる香根汤

主要打法

变异体与原版相比，最大的威胁在于毒的持续掉血效果非常厉害，因此战前一定要做好防毒措施，万能药自然是必备，解除异常状态的白魔法“エスナ”也可以选择性装备，中毒后要第一时间解除。另外，它的招式“晚餐”也附带中毒效果，且此招威力很高，中招后很可能来不及解毒就被毒死，因此一定要严防此招，召唤兽潜地后千万不要待在原地不动。

フェニックス

部位	掉落物
本体	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 凤凰の炎
左右翼	火の魔晶 / 火切羽 / 太阳の火粉 / 凤凰の羽根
尾巴	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 太阳の火粉 / 凤凰の尾羽

攻击方式

薙き拂い： 对前方目标的甩尾攻击，攻击范围较小，与其拉开距离就能躲开。

突风： 蓄力后扇动翅膀攻击前方目标，蓄力前半段带追尾效果，后半段可侧跑轻松躲开。这招带多次伤害判定。

炎の舞： 做出准备动作后，转动身体并朝前方扔出数个火球。转动身体带伤害判定且范围较大，建议在中距离用侧跑来躲。

炎の球： 发出数个火球攻击中距离玩家，火球带较强追踪性，落地后会形成火柱，躲避的方法是要么及时靠近召唤兽，要么跑得更远脱离火球的攻击范围。

炎の雨： 召唤兽飞到空中，撒下大量火球攻击地面的目标。火球落地前的影子不好分辨，落地后会形成火柱，建议用防御技能撑过去。

グライド アタック： 突进类技能，出招前有腾空的准备动作，侧跑即可躲开。

クロ–アタック： 腾空后扑向锁定的对象，由于召唤兽的体型较大，因此这招躲避的难度非常大，没有提前加速很难躲过，依旧建议用防御类技能来应对。

ファイガ： 高级火魔法。

ホ–リ–： 大范围光魔法。

怒り： フェニックス物理、魔法攻击力上升，被波及的目标物理、魔法防御力降低且蓄积火伤效果。

转生の炎： 召唤兽死亡时自动变为濒死状态并释放技能，需要在限定时间内再次将其HP清空，否则就会原地满状态复活且发生大爆炸攻击周围的目标。



主要打法

这只召唤兽的大部分招式都有明显准备动作，只要不贪刀就有足够的时间来躲避。最具威胁的招式是“クロ－アタック”，不过这招的威力并不致命，且伤害判定只有一次，用各种反击类招式即可轻松应对。死亡时必定会发动“转生の炎”，因此大威力技能要留到此时使用，比较好的办法是保存幻化槽，待其发动“转生の炎”立即幻化，用大威力技能配合幻化专用增驱将其速杀。破坏翅膀后移动速度降低，破坏尾巴后魔法攻击力降低。

变异体フェニックス

部位	掉落物
本体	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 凤凰の炎 / 凤凰の大炎
左右翼	火の魔晶 / 火切羽 / 太阳の火粉 / 凤凰の大羽根
尾巴	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 太阳の火粉 / 凤凰の大尾羽

主要打法

招式方面没有变化，“グライドアタック”和“クロ－アタック”的使用频率变大，要提前做好应对措施。由于血量较多，在其使用“转生の炎”后要保证自身有足够的伤害将其彻底灭杀，如果实在觉得困难就使用“魔石化”吧，对暂时无法行动的フェニックス进行“魔石化”可保证100%成功。

ディアボロス

部位	掉落物
本体	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 暗黒の角
左右翼	风の魔晶 / 恶梦の块 / 暗夜の雫 / 暗黒の翼
尾巴	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 暗夜の雫 / 暗黒の尾针

攻击方式

切り裂き：挥动右手对正面目标发动爪击，附带小距离位移。
连续切り裂き：挥动双手对正面目标发动两次爪击，附带中距离位移。
回转攻击：转动身体攻击自身周围的所有目标，带击倒效果。此招攻击范围较大，要及时跑远。
暗翼の强袭：突进技，命中目标后会停下来，可让负责防御的同伴去抵挡。
グラビデ：低级暗魔法。
グラビラ：中级暗魔法。
グラビガ：高级暗魔法。
ドンムブ：带追踪效果的魔法球，命中后附加移动停止效果。
ノクトシールド：紧闭双翼，防御一切攻击。
黑い飞来：放出带追踪效果的蝙蝠群攻击目标。此招攻击力很高且带多次伤害判定，一定要利用冲刺躲开。



ブラックホール：放出移动缓慢且带追踪效果的魔法球，落地后形成附带吸引效果且有多次伤害判定的小型黑洞。
ノクトシールド：提升ディアボロス的物理和魔法攻防。
ブラックアウト：场景变暗且无法锁定敌人，必须将场景中的两枚水晶破坏后才能恢复。
ダ－クミラ－ジュ：放出一个分身。分身的HP较低，一分钟后消失。
怒り：ディアボロス物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加黑暗效果。
暗よりの使者：长时间蓄力后放出巨大球体，落地后形成巨大黑洞，对目标造成连续多次大伤害。这招从蓄力开始一直到黑洞消失，全程附带极强的吸引效果，近战角色很难躲开。此招不会将HP削减到1以下。

主要打法

对付这只召唤兽时要时刻注意“ブラックホ－ル”和“暗よりの使者”这两个附带吸引效果的技能，如果不能及时跑远就得做好防御的准备，被吸到黑洞中心处后就跑不掉了。另一个比较有威胁的技能是“黑い飞来”，这招伤害很高，对付物理防御较弱的职业有一击致命的威胁。分身虽然血量较少，但想快速肃清也不是易事，最好跑远待其消失后再做打算。将其翅膀破坏后移动速度降低。

变异体ディアボロス

部位	掉落物
本体	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 暗黒の角 / 暗黒の双角
左右翼	风の魔晶 / 恶梦の块 / 暗夜の雫 / 暗黒の大翼
尾巴	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 暗夜の雫 / 暗黒の长尾针

新增攻击方式

デスドロップ：由原版召唤兽的“ブラックアウト”所变，使用后场地依旧会出现两个水晶，在消灭水晶前，召唤兽的攻击附带即死效果。

主要打法

大部分招式和原版召唤兽没有区别，不过“ブラックアウト”的威胁度更高，要尽快消灭水晶。海面的水晶可让远程职业去解决，近战职业需要附加浮游效果后才能靠近海面上的水晶。

フェンリル

部位	掉落物
本体	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 魔月の结晶
头部	水の魔晶 / 孤狼の魂 / 月光の雫 / 魔月の牙
前脚	水の魔晶 / 孤狼の魂 / 月光の雫 / 魔月の毛皮
尾巴	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 月光の雫 / 魔月の尾

攻击方式

远吠え：フェンリル物理、魔法攻击力上升。
ひっかき：右前脚对正面目标的爪击。
クレセントクロ－：蓄力后右前脚对正面目标的爪击，此招附带麻痹效果。
ブリザド：低级冰魔法。
ブリザラ：中级冰魔法。
ブリザガ：高级冰魔法。
ウォ－タ：低级水魔法。
ウォタラ：中级水魔法。
ウォタガ：高级水魔法。
アクアバレット：在头上形成数个带追踪效果的球体，攻击中、远距离目标。
噛み付く：带腾空效果的突进技，此招附带行动停止效果。
飲み込む：吸气，吸收正面扇形范围目标的HP和AP，一段时间后吞下头部附近的目标，喷吐后对目标造成大伤害的同时还蓄积毒效果。喷吐时还会附带喷出数个球体，附带魔法防御降低的效果。
バックステップ：向后小跳，带伤害判定。
分身生成：在自身附近召唤分身，召唤分身时形成的水柱带伤害判定。
怒り：フェンリル物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加移动停止效果。
ハウリングム－ン：朝目标连续发动4次“噛み付く”，此招附带行动停止效果。

主要打法

附带行动停止效果的“噛み付く”和“ハウリングム－ン”是该召唤兽最具威胁的招式，特别是“ハウリングム－ン”，在出招过程中被打中并陷入行动停止状态的话，很容易被后续几次扑咬命中，直接被秒杀。“飲み込む”带有吸引效果，不过只对正面扇形范围有效，往侧面跑可轻松脱离吸引范围，在尾部进行一轮输出。该召唤兽的侧面是相对安全的位置，将其头部破坏后无法使用“远吠え”，破坏前脚后物理攻击力降低，破坏尾巴后物理防御力降低。



变异体フェンリル

部位	掉落物
本体	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 魔月の结晶 / 魔月の银结晶
头部	水の魔晶 / 孤狼の魂 / 月光の雫 / 魔月の大牙
前脚	水の魔晶 / 孤狼の魂 / 月光の雫 / 魔月の刚毛皮
尾巴	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 月光の雫 / 魔月の大尾

新增攻击方式

モンスタ－召唤： 召唤３只ボム，ボム会靠近玩家并自爆，建议立即转换目标将ボム清除掉再对付召唤兽。

主要打法

变异体最难的地方在于其招式“分身生成”可变出两个分身，三只召唤兽同场时会让整个场面混乱不堪，很容易被不知道哪里来的攻击打中。此时建议专心回避或防御，战斗不能后也不要急着复活，待分身消失后再做打算。

アレクサンダ－

部位	掉落物
本体	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 圣塞の回路
左右腕	土の魔晶 / 圣なる装置 / 机砦の石片 / 圣塞の齿车
左右肩	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 机砦の石片 / 圣塞の装甲

攻击方式

乱发ミサイル： 发射4枚导弹攻击场地内的目标，导弹落下前会在地面形成圆圈标识，攻击范围很小，及时躲开即可。

高压スチ－ム： 自身周围大范围多段判定攻击，且附带物理、魔法防御降低效果并蓄积火伤效果，这招有较长的蓄力时间，玩家有足够的时间远离召唤兽。

ライト（レフト）ア－ム： 左（右）腕震地攻击。

ダブルスタンプ： 双腕大力震地，对自身周围大范围目标造成伤害并吹飞。

テ－ルスタンプ： 尾部震地，对自身周围大范围目标造成伤害，但不附带吹飞效果。

スウィングア－ム： 回旋双腕攻击高处的目标。

诱导ミサイル： 发射一枚大导弹，在目标所在位置爆炸，持续跑动即可躲开。

スロウ： 指定攻击范围的魔法，附带速度低下效果。

デスペル： 指定攻击范围的魔法，解除目标的强化效果。

サイレス： 指定攻击范围的魔法，附带沉默效果。

フォ－グ： 指定攻击范围的魔法，附带忘却效果。

ブリザガ： 高级冰魔法。

サンダガ： 高级雷魔法。

ケアル： 回复魔法。

オ－バ－ヒ－ト： “圣なる审判”后出现的特殊效果，本体防御力变低，攻击本体可造成9999的伤害。

オ－トリペア： “オ－バ－ヒ－ト”后发动的招式，可修复被破坏的双腕和双肩。

怒り： アレクサンダ－物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加速度低下效果。

圣なる审判： 胸部连续发射3次威力很大的激光攻击目标，长剑技“ディフレクト”无法防御此招，躲在本体身下即可安全躲过。

主要打法

这只召唤兽无法移动，只要掌握好它所有招式的攻击范围，就能非常轻松地躲开。最具威胁的招式是“ダブルスタンプ”，出招快且攻击力不俗，要想办法防御或反击。“圣なる审判”是该召唤兽的杀招，其本体身下是盲点所在，切忌往远处跑，否则会被激光追着打。左腕破坏后无法使用“サンダガ”和“ブリザガ”；右腕破坏后无法使用“ケアル”和“デスペル”；左肩破坏后无法使用“サイレス”和“フォ－グ”；右肩破坏后无法使用“スロウ”。不过双腕和双肩破坏后也会被修复，不用太过执着于破坏。

变异体アレクサンダ－

部位	掉落物
本体	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 圣塞の回路 / 圣塞の集积回路
左右腕	土の魔晶 / 圣なる装置 / 机砦の石片 / 圣塞の大齿车
左右肩	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 机砦の石片 / 圣塞の超装甲



新增攻击方式

ダ－ティカ－ズ： 对全体目标附加速度低下效果，可用魔法“ヘイスト”给自己加速，覆盖掉速度低下的效果。

ジャンプ移动： 高高跃起往其他地方移动，落地后对自身范围目标造成伤害。

旋回：腾空并改变自身朝向后落下，碰到旋回的本体虽然不会造成伤害，但会被击倒。

主要打法

主要招式和原版区别不大，比较麻烦的是全体减速技能“ダ－ティカ－ズ”，这招的覆盖范围为全图，并且持续时间非常长，好在可以用魔法“ヘイスト”覆盖掉负面效果。“ジャンプ移动”有可能原地落下，也有可能在较远的地方落下，具体位置可观察下屏的小地图。



アマテラス

部位	掉落物
本体	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 天照の羽衣
身体	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 阳光の鳞粉 / 天照の假面
两面镜子	火の魔晶 / 日轮の御石 / 阳光の鳞粉 / 天照の镜片

攻击方式

袈裟斩り： 对前方目标发动斩击，攻击范围较大。

螺旋炎舞： 带追尾效果的正面突进技，需要横向冲刺来躲。

远隔背剑： 背部的数把巨剑离开本体，之后出现在地图上追击目标，一段时间后依次发动纵斩。巨剑的移动速度不慢，尽量不要被其靠近，中距离时就要开始冲刺拉开距离。

七剑乱舞： 蓄力后，追击目标的同时发动带多次伤害判定的剑击。此招威力高且伤害判定次数多，一定不能正面承受。好在追击的速度不快，可在召唤兽蓄力时尽快远离。

万华镜： 两面镜子围绕本体转圈，攻击范围为中距离，远离或靠近召唤兽都不会受到伤

害。被此招命中会倒地。

阳炎袭光：镜子飞到目标身后放出激光进行偷袭。

反射束光：发射激光，通过两面镜子反射到远处并持续一段时间，此招附带麻痹效果。

怒り：アマテラス物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加完全停止效果。

天地创造：长时间蓄力后巨剑落地，对前方造成巨大伤害，巨剑落地后发出的冲击波会波及到侧面的目标，召唤兽身后较远距离是安全区域。

主要打法

场地里的4颗勾玉会为召唤兽增加攻防能力，虽然将其打倒后过段时间就会复活，但有机会还是建议打掉，可以加快攻略召唤兽的速度。它比较有威胁的招式是出招速度快的“袈裟斩り”，近战职业哪怕用防御类技能也有可能来不及释放就被这招命中，好在伤害不算致命。“七剑乱舞”的攻击次数非常多，在没有防御技能的情况下一定要避开此招。“怒り”附带的完全停止效果对玩家非常不利，无法行动的目标很可能被其后续的高伤害招式给秒杀，一定注意不要被怒吼波及。看似毁天灭地的招式“天地创造”由于蓄力时间较长，玩家有足够的时间躲避，反而威胁非常小。另外，该召唤兽还会通过瞬移的方式来接近目标，瞬移的时候是打不到它的，大威力招式不要在此时浪费掉了。

变异体アマテラス

部位	掉落物
本体	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 天照の羽衣 / 天照の上羽衣
胴体	火の魔晶 / 火の大魔晶 / 阳光の鳞粉 / 天照の幻假面
两面镜子	火の魔晶 / 日轮の御石 / 阳光の鳞粉 / 天照の魔镜片

新增攻击方式

天剑落光：从天而降多次伤害判定的剑雨，会追踪目标所在的位置落下，落下前有圆形标识提示。

主要打法

新增的招式“天剑落光”具有一定威胁，攻击次数多且威力不俗，躲避时一定要注意地面的标识，不要误闯进去了。与变异体アマテラス战斗时必须优先解决勾玉，红色勾玉会为本体附加分身效果，可免疫物理攻击；白色勾玉可为本体附加魔法反射效果。和原版相比，变异体的攻击速度有所提升，“袈裟斩り”的躲避难度变得更高，近战职业最好趁其发动“万华镜”、“天地创造”等有明显安全区域的招式时再发动强力反击，平时尽量不贪刀，专心防御“袈裟斩り”。



リヴァイアサン

部位	掉落物
本体	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 海王の鳞
头部	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 海啸の波纹 / 海王の角
胸部	水の魔晶 / 溟海の棘 / 海啸の波纹 / 海王のヒレ
尾巴	水の魔晶 / 溟海の棘 / 海啸の波纹 / 海王の尾

攻击方式

潜水：远距离时，该召唤兽经常潜水，冒出水面后会带起数个水球砸向自身附近或被锁定的目标，水球下落前虽然有影子作为提示，但并不容易看清，这招附带混乱效果。

ウォタガ：大范围水属性魔法。

ブリザガ：大范围冰属性魔法。

ウォ－タブレス：头部锤击目标后先纵向喷水至中距离，然后以扇形扫射。喷水有一段持续时间，是输出的好时机。

コ－ルドブレス：同“ウォ－タブレス”。

突进：突进攻击，侧跑即可躲开。

薙ぎ拂い：甩尾攻击，威力和攻击范围都很大，有可能连续甩尾两次。

怒り：リヴァイアサン物理、魔法攻击力上升，被波及的目标AP变为0。

大海啸：召唤大海啸，一段时间后冲向岸边，被波及的目标会被强制送到地图入口处，岸边两侧高台可用来躲避此招。

主要打法

召唤兽的身体在海里，虽然看似距离较远，但近战职业依旧是能攻击到它的。两种喷水攻击都耗时较长，是比较好的反击时机，其余时间就集中精力防御攻击范围很大的“薙ぎ拂い”。被这只召唤兽的愤怒波及的后果是AP归零，会对接下来的操作造成非常严重的影响，一定要躲开或防住。每受到一定程度的伤害后，召唤兽就会发动“大海啸”，只有前往左右两侧的高台才能躲避这招。

变异体リヴァイアサン

部位	掉落物
本体	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 海王の鳞 / 海王の大鳞
头部	水の魔晶 / 水の大魔晶 / 海啸の波纹 / 海王の冲角
胸部	水の魔晶 / 溟海の棘 / 海啸の波纹 / 海王の大ヒレ
尾巴	水の魔晶 / 溟海の棘 / 海啸の波纹 / 海王の大尾

新增攻击方式

エアロガ：大范围风属性魔法。

クエイガ：大范围土属性魔法。

啮みつき：头部锤击目标。

モンスタ－召唤：在外围召唤3只プリンプリンセス，靠近召唤兽后会为其回复HP，每次的回复量为9999，要尽快将它们干掉。

タイダルウェイブ：变异体リヴァイアサン使用“怒り”后极大几率会发动此招，蓄力时对近距离目标造成连续伤害，一段时间后发动覆盖全场且威力极大的水属性攻击，且此招无视一切防御、反击类技能，并且不能通过离开区域来逃避攻击（返回区域后召唤兽会重新发怒一次，之后接着用这招攻击玩家）。比较好的应对方法是装备白魔法“デスベル”，在召唤兽使用“怒り”后立刻对它使用降低其能力上升效果，HP5000以上基本就能保证存活，如果再身穿一套水抗性较高的套装就更安全了（例如“水着”），此时如果再使用长剑技“センチネル”甚至可保证无伤。

主要打法

由于场地较小，大范围魔法和“薙ぎ拂い”的躲避难度都有所增加，不过只要能防住杀招“タイダルウェイブ”，其他失误都是可以挽回的。如果实在觉得难度太高，就培养一只50级的魔物同伴“黑骑士”，全程让它去跟召唤兽死磕吧，我们只需老老实实躺在地上观战即可。

オ－ディン

部位	掉落物
本体	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 斗神の印
头	土の魔晶 / 英灵の魂 / 武王の铠片 / 斗神の饰角
胴体	土の魔晶 / 英灵の魂 / 武王の铠片 / 斗神のマント
马	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 武王の铠片 / 斗神の马具

攻击方式

斩击：朝自身左右两侧各挥一刀，波及范围不广。

断绝の剑风：挥舞斩铁剑的同时释放攻击前方直线距离的风刃。

后ろ蹴り：马腿后踢攻击身后的目标，招式发动速度很快，基本看不到准备动作，尽量不要站在它的身后。

突进：追尾性能极佳的突进技，近距离很难躲开。

踏みつけ：高高抬起马前腿踏地，攻击正面的目标，会波及到自身前方扇形范围。

装备变更：在斩铁剑和グングニル之间切换。

怒涛の光枪：装备グングニル时使用的招式，从天而降大量光枪，落地前有闪光标识。由于这招伤害高且无法进行防御，专心躲避为上策。

大地の冲击：装备グングニル时使用的招式，长枪插地并向前后左右四方向放出冲击波，这招也无法防御。

斩铁剑：装备斩铁剑时使用的招式，蓄力后朝正前方突进，此招带即死效果。

斩铁旋：装备斩铁剑时使用的招式，蓄力后释放攻击自身周围的剑击，此招带即死效果。

真・斩铁剑：带电形态且装备斩铁剑时使用的招式，效果同“斩铁剑”。

真・斩铁旋：带电形态且装备斩铁剑时使用的招式，效果同“斩铁旋”。

主要打法

这只召唤兽在更换装备时受到雷属性攻击会陷入气绝状态，连续几次后会变为全身带电的形态，此时物理和魔法攻防能力提升，部分招式发生变化，战斗前尽量把雷系技能给去掉。比较有威胁的招式是追尾性能强且移动距离远的“突进”，攻击范围广且持续时间长的“怒涛の光枪”，以及附带即死效果的“斩铁剑”和“斩铁旋”。面对这几招时要以躲避为主，近战职业由于离召唤兽距离较近，几乎躲不开“突进”，直接用防御或反击技来对应即可。“斩铁剑”和“斩铁旋”的即死效果很强，在自身的即死耐性足够高前，千万不能被碰到。好在这两招都能用长剑技“ディフレクト”完美防御，总体来说威胁不大。

变异体

部位	掉落物
本体	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 斗神の印 / 斗神の纹章
头	土の魔晶 / 英灵の魂 / 武王の铠片 / 斗神の银饰角
胴体	土の魔晶 / 英灵の魂 / 武王の铠片 / 斗神の紫外套
马	土の魔晶 / 土の大魔晶 / 武王の铠片 / 斗神の黄金马具

新增攻击方式

モンスタ－召唤：召唤3只スケルトン，鉴于该召唤兽比较好动，还是先解决掉小怪再来专心应对比较好。

主要打法

这只召唤兽的主要招式与原版没有区别。需注意，变异体オ－ディン在装备斩铁剑时也可以使用“怒涛の光枪”，并且很可能在这招之后接即死招式“斩铁剑”，躲避时要注意自己的走位。



バハム－ト

部位	掉落物
本体	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 霸王の晶鳞
胴体	风の魔晶 / 虚空の龙爪 / 碧空の水晶 / 霸王の晶核
左右翼	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 碧空の水晶 / 霸王の晶刃
尾巴	风の魔晶 / 虚空の龙爪 / 碧空の水晶 / 霸王の晶棘

攻击方式

飞び上がる：由站立姿态变为飞行姿态，腾空时自身较大范围内带有伤害判定。

舞い降りる：由飞行姿态变为站立姿态，落地时自身较大范围内带有伤害判定。

猛炎：喷吐1枚火球攻击目标，愤怒后火球变为3枚。

冰牙：喷吐冰块攻击目标，冰块落地后形成小型旋风，带多次伤害判定，愤怒后冰块变为3枚。

疾风：喷吐风球，落地后分为朝三个方向贯穿的小风球，愤怒后风球落地后变为朝五个方向贯穿的小风球。

迅雷：之字形闪电攻击，愤怒后闪电变为3发。

アルテマ：对自身周围造成多次伤害判定的魔法攻击，其正下方是攻击盲点。

薙ぎ拂い：甩动尾部攻击前方目标，攻击范围较大但有明显准备动作，此招附带吹飞效果。

滑空：有明显准备动作的突进技，及时远离可躲开。

吸收：吸收目标幻化值的招式，攻击范围很大且附带吸引效果，破坏召唤兽的部位后吸收量变低。

怒り：バハム－ト物理、魔法攻防上升，部分招式能力加强，被波及的目标附加麻痹效果。再次使用时，物理、魔法攻防上升幅度加大。

メガフレア：飞上高空进行长时间蓄力，之后喷吐巨大火球，落地后产生多段伤害判定的大爆炸。爆炸附带强大吸引效果且攻击力高，要尽量跑远或防御。

主要打法

这只召唤兽的物理攻击和魔法攻击都非常厉害。物理攻击中需重点注意“薙ぎ拂い”，虽然能看到准备动作，但实际攻击范围较大，近战很难躲开，要用防御或反击技来应对。腾空和落地的准备时间都很短，看到招式名的提示后要立即跑远。魔法中，“冰牙”和“迅雷”需要留心，前者落地后引发的多伤害判定旋风对物理职业的伤害较高，后者的之字型轨迹躲避起来也比较困难。需注意，召唤兽在站立姿态行走时是附带伤害判定的，不要在其正面停留。

变异体バハム－ト

部位	掉落物
本体	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 霸王の晶鳞 / 霸王の大晶鳞
胴体	风の魔晶 / 虚空の龙爪 / 碧空の水晶 / 霸王の大晶核
左翼	风の魔晶 / 风の大魔晶 / 碧空の水晶 / 霸王の锐晶刃
右翼	风の魔晶 / 虚空の龙爪 / 碧空の水晶 / 霸王の锐晶刃
尾巴	风の魔晶 / 虚空の龙爪 / 碧空の水晶 / 霸王の锐晶棘

主要打法

大部分招式和原版一样，不过其杀招“メガフレア”变得极为致命。变异体这招不但吸引效果更加强大，并且无法进行防御，不在第一时间远离的话，很容易被吸入爆炸中受到多次伤害。比较好的办法是装备瞬发出招且附带加速效果的技能，例如长剑技里的“ソニックブレイド”，看到其出招后立即使用并往反方向跑，这样即便被波及也已经到了爆炸的尾声，不会被一招致命。





神兽

部位	掉落物
本体	星の记忆 / 星の光片 / 星の红片 / 星の翠片 / 星の苍片 / 星の暗片 / 星の红核 / 星の苍核 / 星の翠核 / 星の光核 / 星の暗核

攻击方式

モ-ド チェンジ：切换飞行姿态和站立姿态。
サンダガ：高级雷魔法。
ブリザガ：高级冰魔法。
ファイガ：高级火魔法。
ホ-リ-：大范围光魔法。
ダ-ク：大范围暗魔法。
デス：指定攻击范围的魔法，附带即死效果。
コンフュ：指定攻击范围的魔法，附带混乱效果。
サイレス：指定攻击范围的魔法，附带沉默效果。
薙ぎ払い：左手横扫攻击，靠近本体可安全躲避。
突き刺：右手刺地攻击，远离本体可安全躲避。
サ-クルエッジ：钻头围绕神兽旋转，攻击附带吹飞效果，钻头被破坏后不再发动这招。
ラピッドバ-スト：钻头主动靠近目标，每隔一定时间自动发射激光进行攻击，钻头被破坏后不再发动这招。
ホ-ミングレイ：站立姿态时使用，对目标发射6枚带追踪性很高的激光，靠近神兽本体可安全躲过。
突进：飞行姿态使用的突进技。
怒り：神兽物理、魔法攻击上升，被波及的目标会被吹飞。
ステラドライブ：站立姿态使用的招式，将目标吸引到身边并发动带有吹飞效果的大爆炸，爆炸后神兽周围出现一个可随意进出的区域，区域内会随机附加麻痹、混乱、忘却等异常状态，并蓄积毒效果。
テラフレア：飞行姿态使用的招式，蓄力后发射一道激光攻击目标，蓄力时附带吸引效果。这招只有一次伤害判定。

主要打法

神兽附带的两个钻头状装置是较大威胁，需第一时间破坏。“ホ－ミングレイ”的追踪性非常优秀，远处很难躲避，不过放出的激光无法追踪本体附近的目标，看到其出招后立刻靠近神兽本体。站立姿态的杀招“ステラドライブ”很有威胁性，不但爆炸威力高，受到伤害后还会附加各种异常状态，很难逃过后续攻击。好在神兽的所有招式都可以用长剑技的“ディフレクト”进行防御，备上这招会非常安全。



ギルガメッシュ(DLC)

部位	掉落物
本体	火の魔晶/火の大魔晶/源氏の纹
头部	水の魔晶/水の大魔晶/武人の印/源氏の头布
胴体	风の魔晶/风の大魔晶/武人の印/源氏の胴缔
脚	土の魔晶/土の大魔晶/武人の印/ベンケイの泣き所

攻击方式

武器チェンジ：在长剑、枪和斧之间进行切换，长剑分为エクスカリパ-和エクスカリバ-两种，不同武器下使用的招式有所区别。
斩り：持剑状态下的斩击，攻击距离较近。
突き：持枪状态下的攻击，附带位移效果。
薙ぎ拂い：持枪状态下的挥击。
かぶと割り：持斧状态下的攻击，附带冲击波。
ジャンプ：高高跃起后砸地，类似龙骑士的招式，持续冲刺可避开。
回转斩り：持剑或持斧状态下的招式，攻击时会不断追击目标，有多段伤害判定。
ハリケ-ン：手持エクスカリバ-时使用的招式，附带吸引效果的旋转攻击，有多段伤害判定，持续时间较长。
身かわし：向后小跳，带伤害判定。
ロケットパンチ・α：发射右拳攻击远程目标，为飞行速度快的直线攻击。
ロケットパンチ・β：发射右拳攻击远程目标，为飞行速度慢的追尾攻击。
ロケットパンチ・γ：发射右拳攻击远程目标，为飞行速度一般的三连发追尾攻击。
プロテス：ギルガメッシュ物理防御提升。
シェル：ギルガメッシュ魔法防御提升。
逃走：血量较低时使用，逃走前会在原地停留较长时间，逃往地点为“ヒバト地下空洞”或“ロアテスの浮岛”。
怒り：ギルガメッシュ物理、魔法攻击力上升，被波及的目标附加混乱效果。
究极幻想：蓄力后高高跃起，落地后朝四周放出层层冲击波，远距离躲起来相对容易。







主要打法

这是2014年12月25日更新的DLC魔物。ギルガメッシュ会使用多种武器和玩家周旋，招式也相对丰富，不过其主要使用的还是长剑。刚开始使用的是イクスカリパ－，在血量较低时会变为エクスカリバ－，并追加特定招式。招式“回转斩り”比较让人头痛，持续攻击时的位移速度相当快，在没有提升速度的情况下，即便使用冲刺也很难逃离，好在攻击力并不高，及时防御下并不致命。杀招“究极幻想”的躲避难度较高，最直接的办法就是用长剑技“ディフレクト”来避开伤害。

オメガ（DLC）

部位	掉落物
本体	魔力の源/星の源/オメガの勋章
左右前脚	魔力の源/星の源/オメガの装甲/オメガの回路α
左右后脚	魔力の源/星の源/オメガの装甲/オメガの回路Ω
天线	魔力の源/星の源/オメガの装甲/オメガのアンテナ



攻击方式

虹色の风：喷出彩色的雾覆盖四周，彩雾有持续伤害判定，且附带沉默和黑暗效果。
跳跃：高高跃起砸地，此招带吹飞效果。
追迹：追尾性能极佳的突进技，会朝目标连续突进三次，不过只有腿部有伤害判定。
リカバリ－：四肢被破坏后使用，修复所有受损的部位。
マイティガ－ド：开场和修复部位后必定使用的技能，提升物理和魔法防御。



キラ－ブレス：连续砸地两次，带吹飞效果，远离腿部即可安全躲开。
マスタ－ド ボム：向自身周围放出5个炸弹，碰到目标或5秒之后发生爆炸，并产生可造成混乱效果的瓦斯覆盖一定范围。
ミサイル：连续发射多枚导弹攻击目标，靠近BOSS或躲在其身后会比较安全。
パイルバンカ－：四只脚朝斜方向放出X字型的冲击波。
タ－ゲッティング：以自身为中心的大范围光线扫射，附带移动停止和行动停止效果，破坏天线后不再使用这招。
波动炮：朝前方发射带多段伤害判定的激光，本体四周附带冲击波效果，可吹飞近距离目标。
波动炮・改：HP较低时发动，朝前方三个方向发射带多段伤害判定的激光，发动这招前会先使用招式“タ－ゲッティング”，破坏天线后不再使用这招。

主要打法

这是2015年1月15日更新的DLC魔物。这个家伙开场必定会为自己附加增加双防的状态，导致直接攻击本体的效率大大降低，正确的打法是破坏四条腿，接下来它就会陷入长时间气绝状态且破防，此时可用大威力技能猛攻。不过之后它会修复四肢并再次为自己附加防御状态，玩家则进入下一个破坏四肢的循环。比较有威胁的招式有“追迹”、“タ－ゲッティング”和“波动炮・改”，“追迹”的追尾效果非常优秀，近战被锁定后很难躲开，只能通过防御类技能来破解；“タ－ゲッティング”附带的移动停止和行动停止效果非常厉害，玩家会在一段较长的时间内处于完全无法行动的无防备状态，此时被大招命中非死即伤；“波动炮・改”这招需要注意的，也是发招前使用的“タ－ゲッティング”技能，看到这两招的名字出现后要立即使用长剑技“ディフレクト”防住。

任务攻略

创建好角色后首先会遭遇巴哈姆特的袭击，快速离开洞窟即可，之后自动来到据点，和几个关键NPC对话（小地图上有感叹号），并在发布任务的NPC处接受教程任务。所有任务途中都会不断弹出与战斗相关的教程窗口，完成所有教程任务后便可以正式开始主线流程了。游戏以任务制推进剧情，每完成一定数量的任务后，据点里的部分NPC头上会出现感叹号，与其对话后就能开启新任务。据点内的设施会随着流程的推进逐渐开启。

任务大致分为采集、讨伐、探索三大类，讨伐和探索类任务更是会贴心地在地图上标注目标区域（可完成任务的地点会以红色注明），接受任务后直奔目的地即可。加上可以使用飞空艇直接前往地图上的蓝点区域，因此实际上需要跑路的时间并不多，除召唤兽战斗外，大部分任务都能在几分钟完成。每个任务都有时间限制，战斗不能后可以消耗时间或道具进行复活，消耗时间固定为5分钟（自由探索时为3分钟），时间消耗殆尽则视为任务失败，不过已获得的一切物品均予以保留。下面列出所有任务的对应内容和开启条件，仅对部分难点任务进行讲解。

教程任务（チュ－トリアルクエスト）

任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
基本技能认定试验	讨伐10只魔物	60分钟	–	各地	100金钱 50CP	初期
クリスタルド ライブ动作试验	发动水晶增驱	60分钟	–	各地	100金钱 50CP	完成任务“基本技能认定试验”后
アビリティブ－スト动作试验	发生技能增幅	60分钟	–	各地	100金钱 50CP	完成任务“クリスタルド ライブ动作试验”后
トランス动作确认	发动幻化	60分钟	–	各地	100金钱 50CP	完成★2任务“魔石使用许可试验”并进行魔石设定后

主要任务

★1

任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
ゴブリン强盗团を讨て！	讨伐5只ゴブリン	20分钟	–	レジ大平原等地	100金钱 ポ－ション ×1	完成任务“アビリティブ－スト动作试验”后
カンバン娘のお愿い！	讨伐5只ト－ド	20分钟	–	レジ平原等地	100金钱 エ－テル ×1	
アイテム采取のススメ	获得20个道具	20分钟	–	各地	100金钱	
凶暴なる赤龙	讨伐1只レッドドラゴン	30分钟	100金钱	ヒバト山麓	300金钱 ハイポ－ション ×1	完成任务“ゴブリン强盗团を讨て！”、“カンバン娘のお愿い！”、“アイテム采取のススメ”任意两个任务后和クレア对话
モニタ－募集	1. 讨伐20只魔物；2. 发动1次水晶增驱	25分钟	100金钱	各地	300金钱 万能药 ×1	完成任务“凶暴なる赤龙”后
传说の矿石	讨伐1只アダマンタイマイ	30分钟	100金钱	ティンズ海岸	300金钱 フェニックスの尾 ×1	

难点任务解析

アイテム采取のススメ

任务中所指的道具包括地图上的采集物和打倒魔物后掉落的物品，因此很快就能达成条件。

凶暴なる赤龙

第一个讨伐大型魔物的任务。红龙的突进极具威胁，攻击力高且附带一定追尾效果，加上本体的体型较大，在近距离被锁定很难躲开。好在该任务的红龙位于山顶，可以引诱其往山下冲刺，离开山顶后它会慢慢往回走，此时不会做出攻击动作，可趁机输出将其击败。

★ 2

任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
飞空艇使用许可试验	讨伐 1 只コカトリス	30 分钟	300 金钱	ヒル－ジ湖	900 金钱 リジェネ－ション ×1	完成任务“传说の矿石”后
亡き者へのレクイエム	讨伐 5 只スケルトン	20 分钟	200 金钱	デビス山道等地	600 金钱 野性の药 ×1	完成任务“飞空挺使用许可试验”后
モンスタ－研究所利用许可试验	获得 1 个リザ－ドの魂石	20 分钟	200 金钱	レジ大平原等地	600 金钱 ハイポ－ション ×1	完成任务“亡き者へのレクイエム”后
モンスタ－大量发生！	1. 讨伐 5 只ゴ－スト；2. 讨伐 5 只マンドラゴラ	30 分钟	300 金钱	デビス高原、ヒル－ジ湖等地	900 金钱 クリスタルのかけら ×1	完成任务“モンスタ－研究所利用许可试验”后和クレア对话
狡猾なる青龙	讨伐 1 只ブル－ドラゴン	30 分钟	300 金钱	デビス高原	900 金钱 エ－テルタ－ボ ×1	
炎の魔人	讨伐 1 只イフリ－ト	35 分钟	400 金钱	ロアデスの浮岛	1200 金钱 オラクル ×1	完成任务“モンスタ－大量发生！”和“狡猾なる青龙”后和アルダ－对话
冰の女王	讨伐 1 只シヴァア	35 分钟	400 金钱	ティンズ湖	1200 金钱 エルメスの靴 ×1	完成任务“炎の魔人”后和シオン对话
雷の贤者	讨伐 1 只ラムウ	35 分钟	400 金钱	ディルアントニの崖	1200 金钱 クリスタルのかけら ×1	完成任务“炎の魔人”后和スラマ对话
花园の贵腐人	讨伐 1 只ドリュアス	35 分钟	400 金钱	フォスタ花园	1200 金钱 バッカスの酒 ×1	完成任务“炎の魔人”后和フイエリテ对话
「シ－フ＆时魔道士」适性试验	讨伐 1 只ベヒ－モス	30 分钟	400 金钱	ヒル－ジ湖	1200 金钱 アラ－ム ×1	完成“冰の女王”、“雷の贤者”、“花园の贵腐人”任一任务后和シド对话
魔石使用许可试验	将 1 只召唤兽魔石化	40 分钟	400 金钱	各地	1200 金钱 オラクル ×1 クリスタルのかけら ×1	完成任务“「シ－フ＆时魔道士」适正试验”后和シド对话
アモステラ北部の探索调查	1. 到达マクソン溪谷；2. 讨伐 20 只魔物	30 分钟	400 金钱	マクソン溪谷等地	1200 金钱 ハイポ－ション ×2	完成任务“魔石使用许可试验”后设定魔石

难点任务解析

飞空艇使用许可试验

目的地是离据点所在的レジ大平原较远的ヒル－ジ湖，有足够的 HP 回复手段的情况下，可在沿途花点时间清理小怪收集道具。大型魔兽コカトリス的实力不值一提，完成任务后开启飞空艇系统，今后可乘坐飞空艇直接前往离任务地点较近的区域，节约大量跑路的时间。

炎の魔人、冰の女王、雷の贤者、花园の贵腐人

四场召唤兽战，以目前的装备档次打起来还是很有难度的，比较好的应对方法是用远程职业慢慢蹭血并尽量躲开大威力招式，或者直接用长剑技“ディフレクト”来防止伤害。魔物同伴的等级提升之后，攻防能力都非常优秀，可以利用它们来大幅削减召唤兽的 HP。

魔石使用许可试验

想要将召唤兽魔石化，首先需要将其打至濒死状态（大约总 HP 的 1/10），然后使用水晶增驱的“魔石化”，在引导过程中需要全程保持靠近召唤兽，建议在其使用过大招后的硬直时间里进行魔石化。

★ 3

任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
咒いの蛇眼	讨伐 5 只ラミア	20 分钟	500 金钱	デビス洞窟等地	1500 金钱 ポ－ション ×3	完成★ 2 任务“アモステラ北部の探索调查”后
君の瞳は 1000000 ギル！	讨伐 5 只ア－リマン	20 分钟	500 金钱	アルハ湿原等地	1500 金钱 エ－テル ×3	
金のなるカメ	讨伐 5 只ギルガメ	20 分钟	500 金钱	マクソン溪谷等地	1500 金钱 エ－テルタ－ボ ×1	
本国からの视察	讨伐 10 只魔物	5 分钟	500 金钱	各地	1500 金钱 エルメスの靴 ×1	
アイテム采取の醍醐味	1. 发动幻化专用水晶增驱；2. 获得 20 个道具	20 分钟	500 金钱	各地	1500 金钱 オラクル ×1	
炎の不死鸟	讨伐 1 只フエニックス	35 分钟	500 金钱	ヒバト山顶	1500 金钱 フエニックスの尾 ×1	完成任意 4 个★ 3 任务后
暗黑の支配者	讨伐 1 只ディアボロス	35 分钟	500 金钱	シ－ジエ空洞	1500 金钱 烟玉 ×1	
疾风魔狼	讨伐 1 只フエンリル	35 分钟	500 金钱	マクソンの大泷	1500 金钱 スリ－スタ－ズ ×1	
「风水士＆炼金术士」适性试验	讨伐 1 只铁巨人	30 分钟	600 金钱	ティンズ海岸	1800 金钱 バッカスの酒 ×1	完成“炎の不死鸟”、“暗黑の支配者”、“疾风魔狼”任一任务后和シド对话
魔导兵歼灭作战	1. 讨伐 5 只铁骑士；2. 讨伐 5 只黑骑士	30 分钟	600 金钱	フォスタ大森林等地	1800 金钱 体力の药 ×1	将“炎の不死鸟”、“暗黑の支配者”、“疾风魔狼”、“「风水士＆炼金术士」适正试验”全部达成后和グラウザ－对话
神树の守护者	1. 讨伐 1 只アレクサンダ－；2. 获得“神树の雫”	35 分钟	600 金钱	ウォル神树	1800 金钱 魔力の药 ×1	完成“魔导兵歼灭作战”后和クラウザ－、スラマ对话
「忍者＆吟游诗人」适性试验	讨伐 1 只イエロ－ドラゴン	30 分钟	600 金钱	マクソン溪谷	1800 金钱 モルルのお守り ×1	完成“神树の守护者”后和シド对话
ばくはつする---！	讨伐 1 只マザ－ボム	30 分钟	600 金钱	ヒバト山麓	1800 金钱 セ－フティビット ×1	完成“神树の守护者”后
火花舞う灼热の花园	讨伐 1 只イフリ－ト	40 分钟	600 金钱	フォスタ花园	1800 金钱 圣战の药 ×1	
アモステラ东部の探索调查	1. 到达ヒバト地下空洞；2. 讨伐 20 只魔物；3. 获得 10 个道具	30 分钟	600 金钱	ヒバト地下空洞等地	1800 金钱 ハイポ－ション ×1	完成任务“「忍者＆吟游诗人」适正试验”、“ばくはつする---！”、“火花舞う灼热の花园”后和シド对话

难点任务解析

アイテム采取の醍醐味

这个任务的关键是发动幻化专用水晶增驱，水晶增驱的发动时间可放在幻化之后。

炎の不死鸟

这只召唤兽在濒死时必定会发动技能“转生の炎”，此时一定要猛攻将其干掉，否则它会原地满血复活。

魔导兵歼灭作战

目标敌人主要出现在フォスタ大森林的最深处——フォスタ花园里面。

神树の守护者

这个任务共有两个目标，第一个目标达成起来没有任何难度，不过第二个目标没有给出明确的指示，需要在该地图中搜索，“神树の雫”一般都藏在地图左上和右上。

ばくはつする——！

大火球的能力不强，不过它会使用大伤害的自爆攻击，记得全程锁定它，看到它使用“じばく”后立即远离。



■圆圈所示为任务物品所在位置。

★ 4						
任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
探求者へのレクイエム	讨伐 5 只スペクター	20 分钟	800 金钱	大砂海ジェイレーン等地	2400 金钱 ポーション ×5	完成★ 3 任务“アモステラ东部の探索调查”后
不浄なる存在に铁锤を！	讨伐 5 只ベリアル	20 分钟	800 金钱	マクボ海道等地	2400 金钱 エーテル ×5	
冰の女王、大泷の舞	讨伐 1 只シヴァ	40 分钟	800 金钱	マクソンの大泷	2400 金钱 リジェネーション ×1	
迸る怒りの雷	1. 讨伐 1 只ラムウ；2. 发动 3 次水晶增驱	40 分钟	800 金钱	ディルアントニの崖	2400 金钱 テレポストーン ×1	
天からの导き	讨伐 1 只アマテラス	35 分钟	800 金钱	沉没飞空艇ダニグラン	2400 金钱 浮游石 ×1	完成任意 3 个★ 4 任务后和クレア、スラマ对话
地狱の王	讨伐 1 只サタン	30 分钟	800 金钱	ヒバト地下空洞	2400 金钱 体力の药 ×1	完成任务“天からの导き”后
砂尘のサボテン	讨伐 15 只サボテンダー	25 分钟	800 金钱	ミラ砂丘等地	2400 金钱 野性の药 ×1	
贵腐人からの招待状	1. 讨伐 1 只ドリュアス；2. 讨伐 1 只植物种族	40 分钟	800 金钱	フォスタ花园	2400 金钱 アラーム ×1	
再诞！炎の不死鸟	讨伐 1 只フェニックス	40 分钟	800 金钱	ディルアントニの崖	2400 金钱 フェニックスの羽根 ×1	
海底洞窟の神秘	讨伐 1 只リヴァイアサン	40 分钟	1000 金钱	トラビ真海洞	3000 金钱 英雄の药 ×2	在ティンズ海岸发动过水晶增驱“天变地异「海割り」”后
天空の霸王	讨伐 1 只バハムート	40 分钟	1000 金钱	ジャメニル山顶	3000 金钱 クリスタルのかけら ×2	任务“地狱の王”、“砂尘のサボテン”、“贵腐人からの招待状”、“再诞！炎の不死鸟”任意完成 3 个后和クラウザー对话
「龙骑士＆贤者」适性试验	讨伐 1 只キングベヒーモス	30 分钟	1000 金钱	レジ大平原	3000 金钱 万能药 ×5	完成任务“天空の霸王”后
良药は口に苦し	讨伐 1 只モルボルグレート	30 分钟	1000 金钱	フォスタ大森林	3000 金钱 クリスタルのかけら ×2	完成任务“「龙骑士＆贤者」适性试验”后
漆黑の暗に包まれて	1. 讨伐 1 只ディアボロス；2. 讨伐 5 只恶魔种族	40 分钟	1000 金钱	シージエ空洞	3000 金钱 烟玉 ×2	
冻える牙	讨伐 1 只フェンリル	40 分钟	1000 金钱	ティンズ湖	3000 金钱 セーフティビット ×1	
斩铁斗神	讨伐 1 只オーディン	40 分钟	1000 金钱	ポージョの森	3000 金钱 エリクサー ×1	完成“良药は口に苦し”、“漆黑の暗に包まれて”、“冻える牙”任意 2 个任务后和シオン对话

难点任务解析

迸る怒りの雷

难度并不高，不过战斗途中别忘了发动水晶增驱，其中“XX の加护”类水晶增驱对大部分攻击类技能都有增幅效果，可大大加快讨伐召唤兽的速度。

砂尘のサボテン

小仙人掌的体积小且跑得快，用势大力沉的武器对付起来比较吃力，大范围的魔法是个不错的选择。

海底洞窟の神秘

这个任务需要在ティンズ海岸使用过水晶增驱“天变地异「海割り」”开启新道路后才会出现，对付这只召唤兽要注意它的愤怒和大海啸两个招式，前者可以将玩家的 AP 清空，后者会强制让玩家返回地图入口处，及时前往左右侧的高台可避开大海啸。

天空の霸王

ジャメニル山顶刚开始雾气很重，非常影响视线，建议第一时间使用水晶增驱“天变地异「雪山变异」”开拓视野。巴哈姆特的杀招是“アルテマ”和“メガフレア”，前者为发动速度较快的多段判定魔法攻击，即便是高魔防职业也不建议硬扛，远离是最好的做法，不过巴哈姆特的正下方是安全区域，近战职业有把握时可借此机会靠近输出；后者有较长的发动时间，火球落地后持续较长时间的爆炸并附带很强的吸引效果，必须及时跑远才能避免受到伤害。

良药は口に苦し

目标敌人位于フォスタ大森林的最深处フォスタ花园，四周有非常多的モルボル游走，建议将这些烦人的小怪清理干净后再对付 BOSS。需要注意的招式是“くさい息”，这招会附带毒、睡眠、黑暗、沉默、忘却、混乱等异常状态，建议随时保持在 BOSS 身后发动进攻。

斩铁斗神

奥丁的“斩铁剑”和“斩铁旋”两招都附带即死效果，在抗性不高的情况下要及时躲开，只要躲好这两招就有足够的资本与其慢慢周旋了。

★ 5						
任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
モンスタ－の怨み	1. 讨伐 5 只リッチ；2. 讨伐 5 只トンベリ	30 分钟	1200 金钱	ポ－ジョの森、沉没飞空艇ダニグラン等地	3600 金钱 ハイポ－ション ×1 エ－テルタ－ボ ×1	完成★ 4 任务“斩铁斗神”后
圣域の城塞	1. 讨伐 1 只アレクサンダ－；2. 获得 20 个道具	40 分钟	1200 金钱	ウォル神树	3600 金钱 魔力の药 ×2	
ジャンボ！サボテンダ－！	讨伐 1 只ジャボテンダ－	30 分钟	1200 金钱	ミラ砂丘	3600 金钱 ポ－ション ×1	完成“モンスタ－の怨み”、“圣域の城塞”任一任务后和フィエリテ对话
裁きの刻	讨伐 1 只アマテラス	40 分钟	1200 金钱	ジャメニル山顶	3600 金钱 圣战の药 ×2	
海啸の主	1. 讨伐 1 只リヴァイアサン；2. 讨伐 5 只水栖种族	40 分钟	1200 金钱	トラビ真海洞	3600 金钱 エリクサ－×2	完成★ 4 任务“海底洞窟の神秘”后
いい仕事をしている逸品	讨伐 5 只マジックポット	25 分钟	1200 金钱	ウォル神树等地	3600 金钱 ポ－ション ×9 エ－テル ×9	完成“ジャンボ！サボテンダ－！”、“裁きの刻”任一任务后和クレメウス司祭、シド对话
苍のヒュ－ジクリスタル	获得苍のヒュ－ジクリスタル	25 分钟	1300 金钱	ディルアントニの崖	3900 金钱 モルルのお守り ×1	完成任务“いい仕事をしている逸品”后
红のヒュ－ジクリスタル	获得红のヒュ－ジクリスタル	25 分钟	1300 金钱	ヒバト山顶	3900 金钱 バッカスの酒 ×1	
翠のヒュ－ジクリスタル	获得翠のヒュ－ジクリスタル	25 分钟	1300 金钱	シ－ジエ空洞	3900 金钱 体力の药 ×1	完成任务“苍のヒュ－ジクリスタル”、“红のヒュ－ジクリスタル”后和ベアトリ－チエ、アルダ－对话
吹雪と灼热の决战！	1. 讨伐 1 只バハム－ト；2. 发动水晶增驱“雪山变异”	40 分钟	1300 金钱	ジャメニル山顶	3900 金钱 浮游石 ×3	完成任务“翠のヒュ－ジクリスタル”后和ソフィア、シド对话
红莲の斩铁剑	讨伐 1 只オ－ディン	40 分钟	1300 金钱	ロアテスの浮岛	3900 金钱 英雄の药 ×2	
商卖繁盛！龙、狩ってこい！	1. 讨伐 1 只レッドドラゴン；2. 讨伐 1 只ブル－ドラゴン；3. 讨伐 1 只イエロ－ドラゴン	50 分钟	1400 金钱	各地	4200 金钱 スリ－スタ－ズ ×1 テレポスト－ン ×1	完成任务“吹雪と灼热の决战！”、“红莲の斩铁剑”后和クレメウス司祭、ソルティス对话
对召唤兽战斗研究	讨伐 2 只召唤兽	50 分钟	1400 金钱	各地	4200 金钱 エクスポ－ション ×1 ラストエリクサ－×1	
グランドクリスタル制霸	讨伐 1 只神兽	45 分钟	1500 金钱	星の最果て	4500 金钱 フェニックスの羽根 ×1	完成任务“商卖繁盛！龙、狩ってこい！”、“对召唤兽战斗研究”后
「ナイト」のマスタ－试练	讨伐 1 只召唤兽	30 分钟	1000 金钱 【职业限定】ナイト	各地	3000 金钱 ナイトの武具书 ×1	使用职业“ナイト”完成 10 次任务
「モンク」のマスタ－试练	讨伐 3 只ベヒ－モス	40 分钟	1000 金钱 【职业限定】モンク	マクソンの大泷	3000 金钱 モンクの武具书 ×1	使用职业“モンク”完成 10 次任务
「白魔道士」のマスタ－试练	发动水晶增驱“超回复”	10 分钟	1000 金钱 【职业限定】白魔道士	各地	3000 金钱 白魔道士の武具书 ×1	使用职业“白魔道士”完成 10 次任务
「黑魔道士」のマスタ－试练	1. 讨伐 1 只フェニックス；2. 发动 3 次水晶增驱	30 分钟	1000 金钱 【职业限定】黑魔道士	ヒバト山顶	3000 金钱 黑魔道士の武具书 ×1	使用职业“黑魔道士”完成 10 次任务
「狩人」のマスタ－试练	讨伐 30 只魔物	25 分钟	1000 金钱 【职业限定】狩人	各地	3000 金钱 狩人の武具书 ×1	使用职业“狩人”完成 10 次任务
「シ－フ」のマスタ－试练	1. 讨伐 1 只召唤兽；2. 获得 20 个道具	30 分钟	1000 金钱 【职业限定】シ－フ	各地	3000 金钱 シ－フの武具书 ×1	使用职业“シ－フ”完成 10 次任务
「时魔道士」のマスタ－试练	讨伐 1 只ラムウ	20 分钟	1000 金钱 【职业限定】时魔道士	ディルアントニの崖	3000 金钱 时魔道士の武具书 ×1	使用职业“时魔道士”完成 10 次任务
「风水士」のマスタ－试练	1. 到达アルハ湿原；2. 到达ポ－ジョ空洞；3. 讨伐 20 只魔物	20 分钟	1000 金钱 【职业限定】风水士	アルハ湿原、ポ－ジョ空洞	3000 金钱 风水士の武具书 ×1	使用职业“风水士”完成 10 次任务
「炼金术士」のマスタ－试练	获得 50 个道具	20 分钟	1000 金钱 【职业限定】炼金术士	各地	3000 金钱 炼金术士の武具书 ×1	使用职业“炼金术士”完成 10 次任务
「忍者」のマスタ－试练	讨伐 1 只召唤兽	10 分钟	1000 金钱 【职业限定】忍者	各地	3000 金钱 忍者の武具书 ×1	使用职业“忍者”完成 10 次任务
「吟游诗人」のマスタ－试练	发动 7 次水晶增驱	30 分钟	1000 金钱 【职业限定】吟游诗人	各地	3000 金钱 吟游诗人の武具书 ×1	使用职业“吟游诗人”完成 10 次任务
「龙骑士」のマスタ－试练	1. 讨伐 1 只レッドドラゴン；2. 讨伐 1 只ブル－ドラゴン	25 分钟	1000 金钱 【职业限定】龙骑士	ポ－ジョの森	3000 金钱 龙骑士の武具书 ×1	使用职业“龙骑士”完成 10 次任务
「贤者」のマスタ－试练	将 1 只召唤兽魔石化	20 分钟	1000 金钱 【职业限定】贤者	各地	3000 金钱 贤者の武具书 ×1	使用职业“贤者”完成 10 次任务
「机工士」のマスタ－试练	讨伐 1 只フェンリル	20 分钟	1000 金钱 【职业限定】机工士	マクソンの大泷	3000 金钱 机工士の武具书 ×1	使用职业“机工士”完成 10 次任务
「暗黑骑士」のマスタ－试练	讨伐 1 只ディアボロス	20 分钟	1000 金钱 【职业限定】暗黑骑士	シ－ジエ空洞	3000 金钱 暗黑骑士の武具书 ×1	使用职业“暗黑骑士”完成 10 次任务
「パラディン」のマスタ－试练	讨伐 1 只ドリュアス	30 分钟	1000 金钱 【职业限定】パラディン	フォスタ花园	3000 金钱 パラディンの武具书 ×1	使用职业“パラディン”完成 10 次任务
「魔兽使い」のマスタ－试练	1. 获得チョコボの魂石；2. 获得マンドラゴラの魂石；3. 获得プリンの魂石	60 分钟	1000 金钱 【职业限定】魔兽使い	各地	3000 金钱 魔兽使いの武具书 ×1	使用职业“魔兽使い”完成 10 次任务
「赤魔道士」のマスタ－试练	讨伐 2 只マザ－ボム	25 分钟	1000 金钱 【职业限定】赤魔道士	ロアテスの浮岛	3000 金钱 赤魔道士の武具书 ×1	使用职业“赤魔道士”完成 10 次任务
「青魔道士」のマスタ－试练	1. 发动水晶增驱“大砂龙卷”；2. 讨伐 1 只ジャボテンダ－	25 分钟	1000 金钱 【职业限定】青魔道士	ミラ砂丘	3000 金钱 青魔道士の武具书 ×1	使用职业“青魔道士”完成 10 次任务
「侍」のマスタ－试练	讨伐 3 只铁巨人	25 分钟	1000 金钱 【职业限定】侍	沉没飞空艇ダニグラン	3000 金钱 侍の武具书 ×1	使用职业“侍”完成 10 次任务

※所有マスタ－试练任务，除了可以获得对应职业的武具书，还可以随机获得武器的制造秘文，获得秘文的种类为完成任务的职业能使用的武器种类。

难点任务解析

モンスターの怨み

两种指定魔物需要前往两个地点进行歼灭，可以活用能提高移动速度的时空魔法“ヘイスト”和道具“エルメスの靴”。另外，道具“テレポストーン”可以瞬移到出发点，也可以节约一些跑路的时间。

苍（红、翠）のヒュージクリスタル

这三个任务的目的是前往指定地点讨伐大型魔物。其中苍对应ドラゴンゾンビ；红对应マザーボム；翠对应トンベリキング。场景中有大量小怪，建议清理干净后再专心对付大型魔物。

商卖繁盛！龙、狩ってこい！

比较费时的任务，三只龙的位置天差地远，沿途需要花费很多时间跑路，加速类技能或道具一定要带上，或者直接将魔物同伴换成サボテンダー，每次切换地图后原地待机让其给全队附加加速 BUFF。但即便这样，该任务也需耗时 20 分钟以上。

グランドクリスタル制霸

神兽会切换姿态，不同姿态下的招式会有所区别，具体应对方法请参考“召唤兽攻略”部分，这里建议优先将本体两旁的“钻头”给解决掉，否则会被其远程攻击各种骚扰。本体的招式只要躲好大范围光属性魔法“ホーリー”和大威力激光攻击“ホーミングレイ”就能保证不被秒杀。全体范围的“ステラドライブ”可用长剑技“ディフレクト”进行防御，没有装备防御型技能的情况下则要尽量往远处跑。

「白魔道士」のマスター试练

非常考验人品的一个任务。由于水晶增驱均为随机出现，虽然可以通过群体回复来快速刷新，但是运气不好的情况下，10 分钟刷不出“超回复”是非常正常的事，本人就是在失败了 4 次之后才成功刷出了“超回复”，这里只能祝大家好运了。

「忍者」のマスター试练

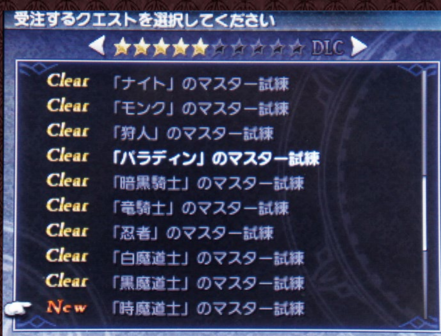
由于任务时间只有 10 分钟，光靠本体去挑战召唤兽是比较困难的，比较好的办法是等后期有了满级的魔物同伴后再来挑战。

「贤者」のマスター试练

由于涉及到魔石化，最容易达成的召唤兽自然是无法动弹的アレクサンダー了，只要在其出招的间隙中进行魔石化，几乎是不可能失败的。

「魔兽使い」のマスター试练

又是一个耗时的任务。チョコボ主要栖息在レジ平原；プリン则主要栖息在エイアの森；マンドラゴラ主要栖息在デビス山道，路线自然是从レジ大平原出发，一路往デビス山道方向前进。这个任务需要用到魔兽使い的职业技能“なだめる”，用该技能将敌人打倒有很大几率出现魔石。因此在做这个任务时，魔物同伴就不要带出来添乱了。



★ 6

任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
神への挑战	讨伐 1 只神兽	50 分钟	2000 金钱	星の最果て	6000 金钱 ラストエリクサー ×1	完成★ 5 任务“グランドクリスタル制霸”后
アモステラ东部の再调查	1. 到达ウォル神树；2. 到达ミラ砂丘	40 分钟	2000 金钱	ウォル神树、ミラ砂丘	6000 金钱 エクスポーション ×1 テレポストーン ×1	
翼をください	讨伐 10 只有翼种族	15 分钟	1800 金钱	各地	5400 金钱 フェニックスの尾 ×1 クリスタルのかけら ×1	
呼べよ岚！	1. 发动水晶增驱“天候操作”；2. 讨伐 1 只オーディン	30 分钟	3000 金钱	ポージョの森	9000 金钱 土の大魔晶 ×1 英灵の魂 ×1	
あの素晴らしい壶をもう一度！	1. 发动水晶增驱“マジックポット召唤”；2. 讨伐 8 只マジックポット	20 分钟	1800 金钱	ヒバト地下空洞	5400 金钱 魔力の源 ×1 星の源 ×1	完成任意 2 个★ 6 任务后
コール！ジャボテンダー！	1. 发动水晶增驱“ジャボテンダー召唤”；2. 讨伐 1 只ジャボテンダー	20 分钟	1800 金钱	ミラ砂丘	5400 金钱 丈夫な蔓 ×1 星の源 ×1	
プリンの姫君	1. 发动水晶增驱“プリンプリンセス召唤”；2. 讨伐 1 只プリンプリンセス	20 分钟	1800 金钱	ポージョ空洞	5400 金钱 青色の液体 ×1 银色の液体 ×1	
王様の包丁	1. 发动水晶增驱“トンベリキング召唤”；2. 讨伐 1 只トンベリキング	20 分钟	1800 金钱	アルハ湿原	5400 金钱 魔力の源 ×1 星の源 ×1	
アモステラ西部の再调查	1. 到达トラビ真海洞；2. ヒルージ湖	40 分钟	2000 金钱	トラビ真海洞、ヒルージ湖	6000 金钱 エーテルターボ ×1 エルメスの靴 ×1	完成任务“アモステラ东部の再调查”后
モンスター讨伐大会	讨伐 50 只魔物	30 分钟	3000 金钱	各地	9000 金钱 オラクル ×1 万能药 ×1	完成任务“アモステラ西部の再调查”后
占いパワーの源	讨伐 3 只コカトリス	25 分钟	2000 金钱	ヒルージ湖	6000 金钱 火の大魔晶 ×1 火切羽 ×1	完成任务“翼をください”后
传说の矿石リターンズ	讨伐 3 只アダマンタイマイ	25 分钟	2000 金钱	ティンズ海岸	6000 金钱 水の大魔晶 ×1 溟海の棘 ×1	
最臭仕入れ依赖	讨伐 3 只モルボルグレート	25 分钟	2000 金钱	フォスタ花园	6000 金钱 土の大魔晶 ×1 诱惑の粉 ×1	
进击の黄龙	讨伐 3 只イエロードラゴン	25 分钟	2000 金钱	マクソン溪谷	6000 金钱 风の大魔晶 ×1 结晶外壳 ×1	

※从★ 6 任务开始，表格里的任务排序会与游戏有所不同，本文按任务出现的先后顺序进行排序。

任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
死を司る龙	讨伐3只ドラゴンゾンビ	25分钟	2000金钱	アルハ湿原	6000金钱 辉く灰 ×1 虚空の龙爪 ×1	任务“占いパワ－の源”、“传说の矿石リタ－ンズ”、“最臭仕入れ依赖”、“进击の黄龙”任意完成3个后
恶魔退散！	讨伐3只サタン	25分钟	2000金钱	ヒバト地下空洞	6000金钱 风の大魔晶 ×1 恶梦の块 ×1	
袭い来る兽王！	讨伐3只キングベヒ－モス	25分钟	2000金钱	レジ大平原	6000金钱 水の大魔晶 ×1 孤狼の魂 ×1	
魔石化の导入	将2只召唤兽魔石化	40分钟	3000金钱	各地	9000金钱 エリクサ－×1 スリ－スタ－ズ ×1	任务“死を司る龙”、“恶魔退散！”、“袭い来る兽王！”任意完成2个后

难点任务解析

アモステラ东部の再调查

ウォル神树的调查点是被アレクサンダ－给挡住的，需要先解决掉它才行。

翼をください

有翼种族的分布区域很广，推荐地点是离据点不远的レジ平原和ティンズ海岸。

王祥の包丁

トンベリキング是个较有难度的大型魔物，其招式“包丁”会对正面的目标造成9999的伤害，近战职业一定要注意躲避。自身周围的多段伤害攻击魔法“アルテマ”的威力也不容小觑，死后还会释放技能“怨みの骨”，对自身一定范围内的目标造成9999的伤害，并且此招无法用长剑技“ディフレクト”防御，选择远程职业作战会安全很多。

进击の黄龙

イエロ－ドラゴン的不少招式都附带麻痹效果，“突进”更是带有一定追踪效果，被3只龙同时攻击会瞬间陷入危机。不过只要装备好近乎万能的防御技能“ディフレクト”后，一切困难都迎刃而解了。

★7

任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
冰上での地狱の火炎	讨伐1只变异体イフリ－ト	40分钟	3000金钱	ティンズ湖	9000金钱 火の大魔晶 ×1 红莲の爪 ×1	完成★6任务“あの素晴らしい壷をもう一度！”、“コ－ル！ジャボテンダ－！”、“プリンの姬君”、“王祥の包丁”后
双子の女王	讨伐2只变异体シヴァ	40分钟	3000金钱	沉没飞空艇ダニグラン	9000金钱 水の大魔晶 ×1 冻えるくちづけ ×1	完成任务“冰上での地狱の火炎”后
吹き荒れる雷岚	讨伐1只变异体ラムウ	40分钟	3000金钱	アルハ湿原	9000金钱 风の大魔晶 ×1 招雷石 ×1	
贵腐人の晚餐会	讨伐1只变异体ドリュアス	40分钟	3000金钱	ヒバト地下空洞	9000金钱 诱惑の粉 ×1	
クリスタルライザ－の负荷研究	发动3次幻化直至效果消失	20分钟	2000金钱	各地	8000金钱 魔力の药 ×2	
クリスタルライザ－の机能研究	发生5次技能增幅	10分钟	2000金钱	各地	8000金钱 体力の药 ×2	
不死鸟、死を诱う复活	讨伐1只变异体フェニックス	40分钟	3000金钱	ジャメニル山顶	9000金钱 火の大魔晶 ×1 火切羽 ×1	完成任意4个★7任务后
魔狼のトリプルアタック	讨伐1只变异体フェンリル	40分钟	3000金钱	ロアテスの浮岛	9000金钱 孤狼の魂 ×1	
深海に降り立つ恶魔	讨伐1只变异体ディアボロス	40分钟	3000金钱	トラビ真海洞	9000金钱 恶梦の块 ×1	
戒律を舍てた审判者	讨伐1只变异体アレクサンダ－	40分钟	3000金钱	レジ大平原	9000金钱 土の大魔晶 ×1 圣なる装置 ×1	
人の业に肃清を	讨伐1只变异体アマテラス	40分钟	3000金钱	星の最果て	9000金钱 日轮の御石 ×1	完成“不死鸟、死を诱う复活”、“魔狼のトリプルアタック”、“深海に降り立つ恶魔”、“戒律を舍てた审判者”任一任务后
砂岚の猛威	讨伐1只变异体リヴァイアサン	40分钟	3000金钱	ミラ砂丘	9000金钱 溟海の棘 ×1	
すべてを断つもの	讨伐1只变异体オ－ディン	40分钟	3000金钱	マクソンの大瀧	9000金钱 英灵の魂 ×1	
兽王の角	讨伐4只ベヒ－モス	25分钟	2500金钱	マクソンの大瀧	10000金钱 锐い牙 ×1 高级なめし革 ×1	
黄金なる龙王	讨伐1只变异体バハム－ト	40分钟	3000金钱	ディルアントニの崖	9000金钱 虚空の爪 ×1	任务“人の业に肃清を”、“砂岚の猛威”、“すべてを断つもの”、“兽王の角”任意完成3个后
召唤兽迎击作战	讨伐3只召唤兽	40分钟	2500金钱	各地	20000金钱 ラストエリクサ－×2	

难点任务解析

双子の女王

同时面对两只变异体シヴァ的压力会很大，由于必须锁定敌人才能看到其发动招式的名称，因此另一只没有锁定的召唤兽就必须得靠出招动作来判断。视角方面要随时保持两只召唤兽都在画面内，否则莫名其妙中一招“ダイヤモンドダスト”就亏大了。如果觉得难度较高可以采用“倒地战法”，带上高等级的魔物同伴出战，被打倒后不复活，让魔物同伴不断复活后去输出BOSS。女王的血量不高，躺上几分钟就能结束战斗了。后期觉得有难度的战斗基本都可以用此方法来应对。

贵腐人の晚餐会

变异体ドリュアス的招式没什么变化，不过中毒效果的伤害和掉血的频率都非常高，一定要避开“とても臭い息”、“晚餐”这类被

打中后会蓄积中毒效果的招式。大范围地震攻击招式“ハザ－ドクエイク”因受地形影响，躲起来比在フォスタ花园时轻松得多，而且浮游效果也可以免疫地震的伤害。

クリスタルライザ－の负荷研究

幻化槽在攻击命中敌人或自身受到攻击时才会蓄积，因此最好的办法就是去打召唤兽。将幻化槽蓄满后立即换区发动幻化，待幻化效果结束后再进入召唤兽所在地图接着揍，这样一来，在打第二只召唤兽的中途就能完成任务。推荐去距离较近的ロアテスの浮岛和ヒバト山顶。

魔狼のトリプルアタック

变异体フェンリル的分身有两个，一旦使用这招后场面将变得无比混乱，如果此刻其中一只召唤兽再使用“ハウリングム－ン”这个杀招，整个场地几乎躲无可躲。好在分身持续的时间不长，就算已经被打倒在地，也一定要等分身消失之后再复活。召唤的小怪ボム会自爆，要第一时间消灭。

深海に降り立つ恶魔

这只变异体召唤兽的大部分招式和原版没有区别，不过新招式“デストロップ”的效果比较致命，要第一时间打破水晶，否则BOSS的攻击会附带即死效果。有时候水晶会被放置在海里，近战职业没有浮游效果，就需要等水晶被冲上岸后才能破坏，期间可以绕场与BOSS周旋。

戒律を舍てた审判者

这只变异体召唤兽会使用全体减速技能“ダ－ティカ－ズ”，可用技能“ヘイスト”直接将减速效果刷新为加速效果，剩余时间就是与其慢慢周旋了。

人の业に粛清を

对付变异体アマテラス的要点在于及时破坏场地四周的勾玉，否则召唤兽的攻击力会增加不说，还会为其本体附加“分身”效果，让玩家的攻击无法落到实处。

砂岚の猛威

变异リヴァイアサン出现在ミラ砂丘的龙卷里，需要先使用水晶增驱“天变地异「大砂龙卷」”后才会出现。这只召唤兽的难度在所有召唤兽中算得上数一数二，其杀招是愤怒后必定发动的“タイダルウェイブ”，这招无视一切防御或躲避类技能，因此近乎万能的长剑技“ディフレクト”在这里就失去了作用，具体应对方法见前文的召唤兽攻略。

黄金なる龙王

这是本作中最致命的一只召唤兽。它的大部分招式和非变异版本区别不大，但招式“メガフレア”的吸力大增，需装备附带移动速度提升的能力，并且给自己附加了移动速度上升的BUFF后，才有可能从爆炸中逃生。

★ 8

任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
吹き荒れる火山	1. 讨伐1只イフリ－ト；2. 讨伐1只フェニックス	50分钟	3500金钱	ロアテスの浮岛、ヒバト山顶	10500金钱	完成★7任务“黄金なる龙王”后
女王の共演	1. 讨伐1只シヴァ；2. 讨伐1只ドリュアス	50分钟	3500金钱	ティンズ湖、フォスタ花园	10500金钱	完成任务“吹き荒れる火山”后
绝望の死斗、暗暗の雷云	1. 讨伐1只ラムウ；2. 讨伐1只ディアボロス	50分钟	3500金钱	ディルアントニの崖、シ－ジエ空洞	10500金钱	
雷と炎、二つの道	1. 讨伐1只フェニックス；2. 讨伐1只ラムウ	50分钟	3500金钱	ヒバト山顶、ディルアントニの崖	10500金钱	
ボム！ボム！ボム！	讨伐3只マザ－ボム	50分钟	3000金钱	ロアテスの浮岛	12000金钱 火の大魔晶 红莲の爪	
圣域の大战	1. 讨伐1只フェンリル；2. 讨伐1只アレクサンダ－	50分钟	3500金钱	マクソンの大泷、ウォル神树	10500金钱	任务“女王の共演”、“绝望の死斗、暗暗の雷云”、“雷と炎、二つの道”、“ボム！ボム！ボム！”任意完成2个后
恶魔のささやき、狼の远吠え	1. 讨伐1只ディアボロス；2. 讨伐1只フェンリル	50分钟	3500金钱	シ－ジエ空洞、マクソンの大泷	10500金钱	
城塞を超えて、女王と谒见へ	1. 讨伐1只アレクサンダ－；2. 讨伐1只シヴァ	50分钟	3500金钱	ウォル神树、ティンズ湖	10500金钱	
モンスタ－讨伐大会・リタ－ンズ	讨伐75只魔物	40分钟	3000金钱	各地	12000金钱 魔力の药 ×2 バッカスの酒 ×2	
大いなる刃に敌は无し	1. 讨伐1只アマテラス；2. 讨伐1只オ－ディン	50分钟	3500金钱	沉没飞空艇ダニグラン、ポ－ジョの森	10500金钱	任务“圣域の大战”、“恶魔のささやき、狼の远吠え”、“城塞を超えて、女王と谒见へ”、“モンスタ－讨伐大会・リタ－ンズ”任意完成2个后
二つの海、地狱への分かれ道	1. 讨伐1只リヴァイアサン；2. 讨伐1只イフリ－ト	50分钟	3500金钱	トラビ真海洞、ロアテスの浮岛	10500金钱	
大いなる力との激突	1. 讨伐1只バハム－ト；2. 讨伐1只アマテラス	50分钟	3500金钱	ジャメニル山顶、沉没飞空艇ダニグラン	10500金钱	
モンスタ－大决战！	1. 讨伐1只サタン；2. 讨伐1只铁巨人；3. 讨伐1只モルボルグレ－ト	30分钟	3000金钱	ティンズ湖	12000金钱 恶梦の块 圣なる装置	
神々たちの黄昏	1. 讨伐1只オ－ディン；2. 讨伐1只バハム－ト	50分钟	3500金钱	ポ－ジョの森、ジャメニル山顶	10500金钱	任务“大いなる刃に敌は无し”、“二つの海、地狱への分かれ道”、“大いなる力との激突”、“モンスタ－大决战！”任意完成2个后
召唤兽迎击作战・改	讨伐4只召唤兽	50分钟	3500金钱	各地	30000金钱 英雄の药 ×2	
腐败の花园、海啸の海洞	1. 讨伐1只ドリュアス；2. 讨伐1只リヴァイアサン	50分钟	3500金钱	フォスタ花园、ドラビ真海洞	10500金钱	完成★7任务“砂岚の猛威”后

难点任务解析

★8大部分任务都是讨伐两只召唤兽，除开跑路会浪费点时间外，实际难度并不高，50分钟的任务时间绰绰有余，这里就不再进行解说了。

召唤兽迎击作战

这个任务的难点不在于讨伐多只召唤兽，而是如何尽量节约跑路的时间。这里推荐的是讨伐地图东南方的イフリ－ト、フェニックス、アマテラス和オ－ディン，因为这四只召唤兽相隔的位置是最近的。初始位置可选在ヒバト山麓，每讨伐完一个召唤兽后就使用道具“テレポスト－ン”返回ヒバト山麓重新跑路。这四只召唤兽分别位于ロアテスの浮岛、ヒバト山顶、沉没飞空艇ダニグラン和ポ－ジョの森。这四只召唤兽中，除オ－ディン有一击必杀的招式外，其余几个都不具威胁，如果战斗不能了就使用道具“フェニックスの羽根”，尽量不要浪费任务时间来复活。



★ 9						
任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
究极の狱炎	讨伐 1 只イフリ－ト	30 分钟	4000 金钱	ロアテスの浮岛	火の魔晶 ×1 火の大魔晶 ×1 红莲の爪 ×1	完成★ 8“神々たちの黄昏”、“召唤兽迎击作战・改”任一任务后
女王陛下の嘲笑	讨伐 1 只シヴァ	30 分钟	4000 金钱	ティンズ湖	水の魔晶 ×1 水の大魔晶 ×1 凍えるくちづけ ×1	完成任务“究极の狱炎”后
蠢く裁きの雷	讨伐 1 只ラムウ	30 分钟	4000 金钱	ディルアントニの崖	风の魔晶 ×1 风の大魔晶 ×1 招雷石 ×1	
晚餐会、极上のメインディッシュ	讨伐 1 只ドリュアス	30 分钟	4000 金钱	フォスタ花园	土の魔晶 ×1 土の大魔晶 ×1 诱惑の粉 ×1	
アイテム采取マスタ－	获得 100 个道具	30 分钟	4000 金钱	各地	12000 金钱 圣战の药 ×2 セ－フティビット ×2	
不死鸟传说に终止符を	讨伐 1 只フェニックス	30 分钟	4000 金钱	ヒバト山顶	火の魔晶 ×1 火の大魔晶 ×1 火切羽 ×1	任务“女王陛下の嘲笑”、“蠢く裁きの雷”、“晚餐会、极上のメインディッシュ”、“アイテム采取マスタ－”任意完成 2 个后
究极なるハウリングム－ン	讨伐 1 只フェンリル	30 分钟	4000 金钱	マクソンの大泷	水の魔晶 ×1 水の大魔晶 ×1 孤狼の魂 ×1	
暗へ堕ちゆくことなかれ	讨伐 1 只ディアボロス	30 分钟	4000 金钱	シ－ジエ空洞	风の魔晶 ×1 风の大魔晶 ×1 恶梦の块 ×1	
圣なる守护者を破坏せよ	讨伐 1 只アレクサンダ－	30 分钟	4000 金钱	ウォル神树	土の魔晶 ×1 土の大魔晶 ×1 圣なる装置 ×1	
トンベリキングス	讨伐 3 只トンベリキング	30 分钟	4000 金钱	シ－ジエ空洞	18000 金钱 魔力の源 ×1 星の源 ×1	
忧う神、その先に见つめるもの	讨伐 1 只アマテラス	30 分钟	4000 金钱	沉没飞空艇ダニグラン	火の魔晶 ×1 火の大魔晶 ×1 日轮の御石 ×1	任务“不死鸟传说に终止符を”、“究极なるハウリングム－ン”、“暗へ堕ちゆくことなかれ”、“圣なる守护者を破坏せよ”、“トンベリキングス”任意完成 2 个后
灭びの大海啸	讨伐 1 只リヴァイアサン	30 分钟	4000 金钱	トラビ真海洞	水の魔晶 ×1 水の大魔晶 ×1 溟海の棘 ×1	
立ちはだかる斗神	讨伐 1 只オ－ディン	30 分钟	4000 金钱	ポ－ジョの森	土の魔晶 ×1 土の大魔晶 ×1 英灵の魂 ×1	
ビッグビジネスチャンス	1. 讨伐 1 只レッドドラゴン; 2. 讨伐 1 只ブル－ドラゴン; 3. 讨伐 1 只イエロ－ドラゴン	30 分钟	4500 金钱	沉没飞空艇ダニグラン	18000 金钱 锐い大牙 ×1 高级なめし革 ×1	
愤怒のメガフレア	讨伐 1 只バハム－ト	30 分钟	4000 金钱	ジャメニル山顶	风の魔晶 ×1 风の大魔晶 ×1 虚空の龙爪 ×1	任务“忧う神、その先に见つめるもの”、“灭びの大海啸”、“立ちはだかる斗神”、“ビッグビジネスチャンス”任意完成 3 个后
星の最果ての向こう侧にあるもの	讨伐 1 只神兽	30 分钟	4000 金钱	星の最果て	英雄の药 ×2	完成★ 9 所有究极体召唤兽的讨伐任务后
召唤兽迎击作战・零式	讨伐 5 只召唤兽	60 分钟	4500 金钱	各地	40000 金钱 エクスポ－ション ×1 エリクサ－×1	

难点任务解析

究极体召唤兽的攻击力和血量有所提高，招式方面和普通召唤兽没有区别。

召唤兽迎击作战・零式

需要讨伐的召唤兽数量增加到了 5 个，对玩家的装备和实力都是不小的考验。前四只召唤兽的讨伐顺序可参考★ 8 任务“召唤兽迎击作战・改”，最后一只需讨伐的召唤兽建议为ティンズ湖的シヴァ，路线可从ポ－ジョの森进入ポ－ジョ空洞，从这里然后返回レジ大平原，再一路前往シヴァ的所在地。





★ 10						
任务名	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	开启条件
深渊なる魔人の业火	讨伐 1 只变异体イフリ－ト	40 分钟	4500 金钱	ティンズ湖	火の大魔晶 ×1 红莲の爪 ×1	完成★ 9 任务“星の最果ての向こう側にあるもの”后
极限のダイヤモンド	讨伐 2 只变异体シヴァ	40 分钟	4500 金钱	沉没飞空艇ダニグラン	水の大魔晶 ×1 冻えるくちづけ ×1	
睿知の雷への挑战	讨伐 1 只变异体ラムウ	40 分钟	4500 金钱	アルハ湿原	风の大魔晶 ×1 招雷石 ×1	
腐败の晚餐会・究极の宴	讨伐 1 只变异体ドリュアス	40 分钟	4500 金钱	ヒバト地下空洞	诱惑の粉 ×1	
永久なる不死鸟	讨伐 1 只变异体フェニックス	40 分钟	4500 金钱	ジャメニル山顶	火の大魔晶 ×1 火切羽 ×1	
冰の刃は疾风のごとく	讨伐 1 只变异体フェンリル	40 分钟	4500 金钱	ロアテスの浮岛	孤狼の魂 ×1	
绝望の暗	讨伐 1 只变异体ディアボロス	40 分钟	4500 金钱	トラビ真海洞	风の大魔晶 ×1 恶梦の块 ×1	
究极兵器・审判の城塞	讨伐 1 只变异体アレクサンダ－	40 分钟	4500 金钱	レジ大平原	土の大魔晶 ×1 圣なる装置 ×1	
天を照らす大剑	讨伐 1 只变异体アマテラス	40 分钟	4500 金钱	星の最果て	火の大魔晶 ×1 日轮の御石 ×1	
大砂海の灾厄	讨伐 1 只变异体リヴァイアサン	40 分钟	4500 金钱	ミラ砂丘	溟海の棘 ×1	
黄金の辉きは破灭への道	讨伐 1 只变异体バハム－ト	40 分钟	4500 金钱	ディルアントニの崖	虚空の龙爪 ×1	
斗神との死斗の果てに	讨伐 1 只变异体オ－ディン	40 分钟	4500 金钱	マクソンの大泷	英灵の魂 ×1	
灾厄の宫廷魔道士たち	1. 讨伐 2 只キングベヒ－モス； 2. 讨伐 2 只ドラゴンゾンビ	50 分钟	4500 金钱	ポ－ジョの森	2000 金钱 水の大魔晶 ×1 孤狼の魂 ×1	
モンスタ－讨伐大会・ス－パ－	讨伐 100 只魔兽	50 分钟	4500 金钱	各地	2000 金钱 テレポスト－ン ×3 エルメスの靴 ×3	
召唤兽迎击作战・极	讨伐 6 只召唤兽	70 分钟	5500 金钱	各地	50000 金钱 フェニックスの羽根 ×3	

难点任务解析

这批召唤兽讨伐任务可看做★ 7 任务的强化版，在装备和同伴魔物足够强力的情况下，可用万能防御招式“ディフレクト”配合“倒地战法”轻松过关。

召唤兽迎击作战・极

讨伐召唤兽的数量再次增加，好在限制时间也增加了 10 分钟，总体来说问题不大。前五只召唤兽的讨伐顺序可参考★ 9 任务“召唤兽迎击作战・零式”，最后一只召唤兽自然是去讨伐离ティンズ湖最近的リヴァイアサン了，需要在ティンズ海岸使用水晶增驱“天变地异‘海割り’”后才会出现通路。



DLC							
任务名	任务等级	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	更新日期
大集合！ボムアイランド	★ 4	讨伐 20 只ボム族	30 分钟	1000 金钱、开启★ 4 主要任务	各地	10000 金钱、5000CP、エクスポ－ション ×2	2014 年 12 月 25 日
デ－モンバスタ－ズ	★ 5	1. 讨伐 1 只ディアボロス；2. 讨伐 2 只サタン	60 分钟	1500 金钱、开启★ 5 主要任务	シ－ジェ空洞、デビス高原	15000 金钱、10000CP、エクスサ－×2	2014 年 12 月 25 日
「青魔道士」适性试验	★ 3	讨伐 1 只ラムウ	20 分钟	3000 金钱、讨伐过ラムウ	ディルアントニの崖	9000 金钱、风の魔晶 ×1、风の大魔晶 ×1	2014 年 12 月 25 日
ギルガメッシュ见参！	★ 6	讨伐 1 只ギルガメッシュ	40 分钟	2000 金钱、讨伐过オ－ディン	ポ－ジョの森	6000 金钱、テレポスト－ン ×1	2014 年 12 月 25 日
ギルガメッシュ、再び！	★ 7	讨伐 1 只ギルガメッシュ	35 分钟	3000 金钱、完成ギルガメッシュ见参后	ポ－ジョの森	9000 金钱、エクスポ－ション ×1	2014 年 12 月 25 日
逆袭のギルガメッシュ	★ 9	讨伐 1 只ギルガメッシュ	30 分钟	4000 金钱、完成ギルガメッシュ、再び！后	ポ－ジョの森	12000 金钱、武人の印 ×1	2014 年 12 月 25 日
ドラゴンズソウル	★ 6	1.讨伐1只バハム－ト；2. 讨伐 5 只龙种族	60 分钟	2000 金钱、开启★ 6 主要任务、【职业限定】龙骑士	各地、ジャメニル山顶	20000 金钱、15000CP、ラストエリクサ－×1	2015 年 1 月 8 日
アルティメットバトル	★ 7	讨伐 2 只召唤兽	60 分钟	2500 金钱、开启★ 7 主要任务	各地	30000 金钱、20000CP、巨人の药 ×1	2015 年 1 月 8 日
「侍」适性试验	★ 5	讨伐 1 只オ－ディン	20 分钟	5000 金钱、讨伐过オ－ディン	ポ－ジョの森	15000 金钱、土の魔晶 ×1、土の大魔晶 ×1	2015 年 1 月 15 日
异世界の最终兵器	★ 6	讨伐 1 只オメガ	40 分钟	2000 金钱、讨伐过フェンリル	マクソンの大泷	6000 金钱、オラクル ×1	2015 年 1 月 15 日
异世界の最终兵器・改	★ 7	讨伐 1 只オメガ	35 分钟	3000 金钱、完成异世界の最终兵器后	マクソンの大泷	9000 金钱、フェニックスの羽根 ×1	2015 年 1 月 15 日
异世界の最终兵器・究极	★ 9	讨伐 1 只オメガ	30 分钟	4000 金钱、完成异世界の最终兵器・改后	マクソンの大泷	12000 金钱、オメガの装甲 ×1	2015 年 1 月 15 日
プライドより优先されるもの	★ 10	讨伐 1 只ギルガメッシュ和 1 只オメガ	60 分钟	5000 金钱、完成逆袭のギルガメッシュ和异世界の最终兵器・究极后	ポ－ジョの森、マクソンの大泷	15000 金钱	2015 年 1 月 15 日
バトル・オブ・メイジズ	★ 7	讨伐 1 只ラムウ	60 分钟	2500 金钱、开启★ 7 主要任务、【职业限定】白魔道士 / 黑魔道士 / 时魔道士	ディルアントニの崖	30000 金钱、20000CP、魔人の药 ×1	2015 年 1 月 22 日

任务名	任务等级	任务内容	限制时间	接受任务条件	目的地	任务报酬	更新日期
豪腕！ガチンコ胜负	★ 8	讨伐 1 只变异体イフリ－ト	60 分钟	2500 金钱、开启★ 8 主要任务、【武器限定】格斗	ティンズ湖	50000 金钱、30000CP、フェニックスの羽根 ×1	2015 年 1 月 22 日
真剑！サドンデス胜负	★ 8	讨伐 1 只变异体オ－ディン	60 分钟	2500 金钱、开启★ 8 主要任务	マクソンの大泷	50000 金钱、30000CP、ラストエリクサ－×2	2015 年 2 月 5 日
バトル・オブ・ナイツ	★ 9	讨伐 1 只变异体アレクサンダ－和 1 只变异体フエンリル	60 分钟	3000 金钱、开启★ 9 主要任务、【职业限定】ナイト、暗黑骑士、パラディン	レジ大平原、ロアテス浮岛	75000 金钱、40000CP、巨人の药 ×3	2015 年 2 月 19 日
バトル・オブ・シュ－タ－ズ	★ 9	讨伐 1 只变异体ドリュアス和 1 只变异体シヴァ	60 分钟	3000 金钱、开启★ 9 主要任务、【武器限定】弓、铳、重火器	ヒバト地下空洞、沉没飞空艇ダニグラン	75000 金钱、40000CP、魔人の药 ×3	2015 年 3 月 5 日
神兽・最终决战！	★ 10	讨伐 1 只神兽	60 分钟	4000 金钱、开启★ 10 主要任务	星の最果て	100000 金钱、50000CP、フェニックスの羽根 ×3	2014 年 3 月 19 日

难点任务解析

デ－モンバスタ－ズ

这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さアップ”和“アイテム禁止”两项，敌人实力有所加强且我方不能使用道具。好在这个任务的时间够长，死几次无伤大雅。只要防住召唤兽的“黑い飞来”、“暗よりの使者”这类致命招式，就可以大幅减少战斗不能的次数。

ギルガメッシュ见参！/ギルガメッシュ、再び！/逆袭のギルガメッシュ

这三个任务为付费 DLC，讨伐的敌人和所在地点都没有区别，但随着任务难度的提高，敌人的能力也在不断提升，且限制时间会逐渐缩短。ギルガメッシュ的特征是更换武器，招式变化虽多但威胁并不大，具体打法可参考前文的“新魔物”相关内容。掉落的素材可用于制造短剑“チキンナイフ”、弓矢“与一の弓”、斧“ア－スブレイカ－”、刀“陆奥守吉行”、ロッド“プリンセスガ－ド”，以及源氏装备。

ドラゴンズソウル

这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さアップ”一项，出现的龙族均为ブル－ドラゴン，沉默和混乱魔法对龙骑士几乎不造成影响，吐息和甩尾的威胁也较低，不贪刀很容易躲开。要注意的是，ブル－ドラゴン的吐息附带冻结效果，冻结后有可能被龙群围攻受到巨大伤害。バハム－ト的大范围招式“薙ぎ拂い”、“アルテマ”和“メガフレア”是需要注意躲避的招式，否则有被一击毙命的危险。

アルティメットバトル

这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さ大アップ”一项，3 倍血量和攻击力的敌人，造成的伤害是非常恐怖的，因此在选择讨伐对象时要避开那些招式判定大、出招快的召唤兽，这里推荐シヴァ和アレクサンダ－，二者距离不算太远且出招相对较慢，用长剑技“ディフレクト”可轻松挡住对方的所有招式。

异世界の最终兵器/异世界の最终兵器・改/异世界の最终兵器・究极

以上为第二弹付费 DLC 任务，敌人是一只行动不太灵活的蜘蛛型机械，具体打法可参考前　文的“新魔物”相关内容。掉落的素材可用于制造长剑“オメガウエポン”、格斗武器“ゼニス”、枪“ランスオブアベル”、棍棒“ミ



ョルニル”、杖“メイスオブゼウス”、铳“ケルベロス”，以及裁判装备。完成两弹 DLC 的★ 9 任务后还会追加一个讨伐ギルガメッシュ和オメガ各一只的★ 10 任务，打法上没有变化，只是跑路需要浪费点时间。

豪腕！ガチンコ胜负

这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さ大アップ”和“アイテム禁止”两项，并且还限定了武器，在不能使用防御神技“ディフレクト”的情况下，战斗难度会变得非常高。这里主要推荐三个技能，分别是“真空波”、“カウンタ－”和“フェイズシフト”，“真空波”主要是用其瞬移效果来躲避追向性高的招式，如“炎の拳”；“カウンタ－”用来反击大威力招式；“フェイズシフト”则在使用过消耗量大的招式后使用，保证自己随时都有充足的 AP 用来发动技能。装备方面则尽量强化 HP 上限，以减少被一击毙命的频率。

真剑！サドンデス胜负

这个任务的任务选项里被强行勾选了“复活禁止”，躲避 BOSS 的即死攻击是本战的要点，于是又到了神技“ディフレクト”展现实力的时候了。需要注意的是，变异体オ－ディン会在使用“怒涛の光枪”之后接“斩铁剑”，在躲避时要时刻注意 BOSS 的行动，建议时刻保持锁定 BOSS 的状态，这样就能看到对方出招的招式名，提前做好防御准备。

バトル・オブ・シュ－タ－ズ

很有挑战性的一个任务，由于限定了只能使用远程武器作战，这样一来大部分职业都无法使用了。这里推荐的职业是机工士，武器则选择硬直短、威力也够足的铳。要面对的两只召唤兽中，变异体ドリュアス是最大的难点，一定要躲开“捕食”和“とても臭い息”这两招，否则会被每秒 400 伤害的毒效果折磨得死去活来。两只召唤兽距离很近，只要能在 40 分钟内解决掉变异体ドリュアス，剩下的时间足以干掉变异体シヴァ完成任务。

神兽・最终决战！

难度非常高的一场战斗。这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さアップ”和“敌の强さ大アップ”这两项，导致神兽的伤害和血量变成了普通的 4 倍，在没有一身极品装备和技能强化能力的加成下，不要贸然挑战。战斗的要点是优先破坏神兽两侧的钻头，否则钻头会每隔一段时间都放出激光攻击我方成员，在 4 倍伤害的情况下，一旦中招基本就等于被判了死刑。不过钻头发射激光前会有明显征兆，虽然在★ 10 难度下给玩家的反应时间不会太多，但只要不是在普通连击的出招硬直里，基本还是有足够的时间来发动防御技能的，因此不贪刀是此战的保命要诀。虽然打起来会比较慢，但 60 分钟的时间还是非常充裕的。







文 koflover 美编 咕噜

动作・对战 ACT	任天堂全明星大乱斗		
	大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS		
Nintendo	2014年9月13日	日版	1～4人
5616日元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：12岁以上	

《任天堂全明星大乱斗》这款集合了众多任天堂明星乃至其他厂商明星的乱斗游戏，历作都颇得任天堂爱好者们的支持，除了精彩的打斗，丰富的模式以及重新编曲的各种音乐也都是游戏的魅力所在。下面我们为大家带来本作登场的全部人物的性能及必杀技解析，角色顺序以游戏选人画面为准。

技能注解说明

在进行正式的人物分析之前，先来说明一下下文中将要用到的各种注解信息。以马里奥的两个必杀技火球和超级跳跃勾拳为例，它的招式信息分别如下：

通常1・火球（ファイアボール）	
伤害	4～5
击飞能力	E（前方）
特殊效果	火焰
上1・超级跳跃勾拳（スーパージャンプパンチ）	
伤害	12（6 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

首先说标题，标题中的通常、横、上、下分别表示四种必杀技，即 B、←/→+B、↑+B 和 ↓+B 四种必杀技；而后面的数字则表示该必杀技的序号——每个角色的每种必杀技都有三个，除了第一个是初期开启的外，其他的需要在游戏中靠掉落装备获得；再后面则是技能名和日文原名。如“上1・超级跳跃勾拳（ス－パ－ジャンプパンチ）”，表示的就是↑+B 的第一个必杀技超级跳跃勾拳。除了必杀技，还有以“王牌”代表的最终王牌技（相当于超必杀，打到光球后长按 B 发动），如马里奥的“王牌・终极马里奥（マリオファイナル）”。

然后是技能说明，其中伤害 4～5 的意思是这招的伤害会在 4～5 之间浮动（不包括装备、道具和特殊状态的各类增益效果），一般来说，对手距离自己越近，或者招式蓄力时间越长，那就越容易接近最大伤害值；而 12（6 hits 全中）的意思是，只有该技能的全部 6 hits 攻击都命中对手，才能达到 12 的最大伤害，否则伤害就会大打折扣。

击飞能力方面，E（前方）分别表示了击飞力度和击飞方向。击飞力度按照 S、A、B、C、D、E、F 这 7 个等级来划分，S 最高 F 最低，在实战中，击飞力度越强、对手受伤越严重、对手体重越低，那么此次攻击就能把对手击飞得越远；而击飞方向则代表着对方会朝着哪个方向被击飞，一共有上方、斜上、前方、斜下和下方这 5 种，某些招式因为会背向对方的关系，所以实际击飞方向要以左右转向后为准。

接下来是特殊效果环节，直接来看具体说明吧：



特效	讲解
火焰	表明此招式的攻击是火焰属性。火焰属性攻击能够在目标受伤之前先解除冰冻状态（即不能配合冰冻效果的招式），同时还能立即引爆一些炸弹类道具，比如爆药箱等等
强制转向	使受攻击的目标强制背向攻击者
反弹飞行道具	能够反弹对手的飞行道具招式，但有少数招式不能被反弹
方向控制	在出招过程中，能够用方向键来控制，从而改变招式的效果
可按键连打	在出招过程中，能够用按键连打的方式来改变招式的效果，按键次数越多，招式性能越强
追加按键	在出招过程中，能够用指定按键的方式，来改变招式的效果
地形适应	招式会自动适应地形障碍，比如爬坡爬墙等等
下落无防备	在出招完成后直到落地之前，该角色一直处于不能进行任何行动的状态
可蓄力	能够通过蓄力来强化招式的性能，中止蓄力后会立刻出招
可蓄力并取消	能够通过蓄力来强化招式的性能，可利用防御或翻滚动作来取消蓄力动作，下次蓄力时会接续之前的蓄力进度继续蓄力
可蓄力并中断	能够通过蓄力来强化招式的性能，可利用防御或翻滚动作来取消蓄力动作，下次蓄力时需要重新开始
击退	即便招式被防御，或对手处于不受伤害的状态，依然能够将其向后击退一段距离
吸引	即便招式被防御，或对手处于不受伤害的状态，依然能够将其向前牵引一段距离
当身	只有成功抵挡了对手的攻击后，才能正常发动攻击效果
无视防御	即便对手防御，招式也依然会命中
霸体	在霸体状态中，即便受到伤害，也会继续完成之前的动作
护盾削减	对手防御此类招式时，会损失更多的护盾值
击坠	能够将处在空中的目标直接击落地面，或使处在地面的目标崩地反弹至空中
埋地	能够将目标埋在地面，在一定时间内不能行动
麻痹	能够使对手麻痹，在一定时间内不能行动
蛋状态	能够使对手变成蛋，在一定时间内不能行动
冰冻	能够使对手冰冻，在一定时间内不能行动
睡眠	能够使对手睡眠，在一定时间内不能行动
开花	能够使对手开花，在一定时间内持续受到伤害
皮克敏	能够使对手被皮克敏附着，在一定时间内持续受到伤害

全人物能力及技能解析

马里奥

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《大金刚》系列、《马里奥》系列

马里奥是任天堂的首席明星角色，即便在星光熠熠的“《大乱斗》系列”中也是当仁不让的头号主角。不过出于平衡性考虑，马里奥在原作中的很多能力都没有在本作中得到再现，比如他就不具备各类换装变身能力，只是保留了一些极其基础的攻击招式，而“吐火球”这一招在游戏中也没有太多存在感可言。

能力评价

项目	评价
攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★
体重	★★★★
投技距离	★★
负重能力	25

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・火球（ファイアボール）	
伤害	4～5
击飞能力	E（前方）
特殊效果	火焰

通常2・高速火球（高速ファイアボール）	
伤害	1～3
击飞能力	F（前方）
特殊效果	火焰

通常3・巨大火球（巨大ファイアボール）	
伤害	13（9 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	火焰

横1・超级披风（スーパーマント）	
伤害	7
击飞能力	无
特殊效果	强制转向、反弹飞行道具

横2・冲击披风（冲击のマント）	
伤害	11
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	无

横3・风之披风（风のマント）	
伤害	0～5
击飞能力	E（前方）
特殊效果	击退、强制转向、反射飞行道具

上1・超级跳跃勾拳（スーパージャンプパンチ）	
伤害	12（6 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上2・超级跳跃（スーパージャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・爆发勾拳（爆发パンチ）	
伤害	21（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、下落无防备

下1・水泵（ポンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	可蓄力并取消、方向控制、击退

下2・高温水泵（热汤ポンプ）	
伤害	9（8 hits全中）
击飞能力	E（斜上）
特殊效果	火焰、可蓄力并取消、方向控制

下3・高压水泵（强压ポンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	可蓄力并取消、方向控制、击退

王牌・终极马里奥（マリオファイナル）	
伤害	54（20 hits全中）
击飞能力	E（前方）
特殊效果	火焰

角色性能简评

马里奥是一个以机动性为主的全能型角色，既能近身肉搏，也能远距离射击牵制。如果要近身肉搏的话，那“冲击披风”和“爆发勾拳”都是不错的选择，反之则可以用“高速火球”和“高温水泵”来加强远战能力。另外如果他同时配备了“风之披风”和“水泵/高压水泵”，那会获得出色的击退能力，玩家可以多利用这个优势来阻止对手回场。

路易

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《马里奥》系列、《路易的鬼屋》系列

路易作为马里奥的弟弟，只要有他哥哥出场的游戏，一般也少不了他的戏份。路易“比马里奥更擅长跳跃”的特征在本作中也被保留下来，两人在游戏中的操作手感还是截然不同。在路易的最终王牌技中出现的“路易吸尘器”正是他在“《路易的鬼屋》系列”中的重要道具。



能力评价

项目	评价
攻击力	★★★★
移动速度	★★
跳跃能力	★★★★★
回归能力	★★★
体重	★★★
投技距离	★
负重能力	24

特殊能力

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

跟跄急停：在冲刺后无法立刻急停，会继续向冲刺方向滑动一小段距离。

必杀技详解

通常1・火球（ファイアボール）	
伤害	6
击飞能力	F（前方）
特殊效果	火焰

通常2・弹跳火球（バウンドファイアボール）	
伤害	4～6
击飞能力	F（前方）
特殊效果	火焰

通常3・冰球（アイスボール）	
伤害	4
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	冰冻

横1・路易火箭（ルイージロケット）	
伤害	6～25
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、可蓄力并中断

横2・水平火箭（水平ロケット）	
伤害	4～23
击飞能力	A（前方）
特殊效果	火焰、可蓄力中断

横3・高速火箭（高速ロケット）	
伤害	5～20
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、可蓄力中断

上1・超级跳跃勾拳（スーパージャンプパンチ）		
出招位置	地面	空中
伤害	1～25	1～20
击飞能力	A（上方）	A（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备	方向控制、下落无防备

上2・轻松火焰跳跃勾拳（イージーファイアジャンプパンチ）		
出招位置	地面	空中
伤害	1～18	1～15
击飞能力	A（斜上）	A（上方）
特殊效果	火焰、方向控制、下落无防备	火焰、方向控制、下落无防备

上3・埋地头槌攻击（埋め込みヘッドアタック）	
伤害	17（3 hits全中）
击飞能力	无
特殊效果	埋地、方向控制

下1・路易旋风（ルイージサイクロン）	
伤害	9（5 hits全中）
击飞能力	C（上方）
特殊效果	地形适应、方向控制、可按键连打

下2・吹飞音速旋风（ふっとびマッハサイクロン）	
伤害	0～6
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	击退、地形适应、方向控制、追加按键

下3・旋风套索（サイクロンラリアット）	
伤害	16（2hits）
击飞能力	C（前方）
特殊效果	地形适应、方向控制、可按键连打

王牌・路易吸尘器（オバキューム）	
伤害	40
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	吸引

角色性能简评

路易虽然和马里奥的必杀技相似，但角色性能完全不同。路易的机动性相对偏弱，但攻击力和跳跃能力还是可圈可点。三招横必杀技、“超级跳跃勾拳”、“埋地头槌攻击”和“旋风套索”都是很出色的打击技，另外能够使对手处于冰冻状态的“冰球”也是非常珍贵的招式。

碧奇

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《马里奥》系列

碧奇是专门为了“英雄救美”这个老套的故事而生的角色，在“《马里奥》系列”的正作中，她的存在意义似乎只有“被绑架”和“被拯救”这两点而已。碧奇这个名字来源于宫本茂最喜欢的水果——桃子”（Peach）。不过碧奇也并不甘于龙套一职，在《超级马里奥兄弟 USA》和《超级碧奇公主》中她作为可操控角色，展现出了不凡的身手。

能力评价

项目	评价
攻击力	★★
移动速度	★★
跳跃能力	★★
回归能力	★★★★
体重	★★
投技距离	★★★
负重能力	23

特殊能力

浮游：在空中时按上方向键，可以在一定时间内保持滞空不落地的状态，并且能够左右移动。

必杀技详解

通常1・蘑菇头防御（キノピオガード）	
伤害	18（9 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	当身

通常2・蘑菇头催眠（キノピオスリ-プ）	
伤害	3
击飞能力	无
特殊效果	当身、睡眠

通常3・蘑菇头攻击（キノピオアタック）	
伤害	8（4 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	无

横1・碧奇轰炸（ピ-チボンバ-）	
伤害	10
击飞能力	B（前方）
特殊效果	无

横2・鲜花轰炸（フラワ-ボンバ-）	
伤害	4
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	开花

横3・飞跃式碧奇轰炸（飞び立つピ-チボンバ-）	
伤害	12
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰

上1・碧奇遮阳伞（ピ-チパラソル）	
伤害	11（6 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上2・遮阳伞高跳（パラソルハイジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・漂浮遮阳伞（ふわふわパラソル）	
伤害	3
击飞能力	D（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

下1・拔萝卜（野菜ひっこ抜き）				
萝卜表情	=_=表情	・_・表情	=.l表情	其他表情
伤害	23～34	12～23	6～17	2～13
击飞能力	A（前方）	C（前方）	D（前方）	D（前方）
特殊效果	追加按键	追加按键	追加按键	追加按键

下2・拔漂浮萝卜（ふわふわ野菜ひっこ抜き）				
萝卜表情	=_=表情	・_・表情	=.l表情	其他表情
伤害	25	15	10	7
击飞能力	B（前方）	D（前方）	D（前方）	D（前方）
特殊效果	追加按键	追加按键	追加按键	追加按键

下3・拔重型萝卜（重い野菜ひっこ抜き）					
萝卜表情	=_=表情	・_・表情	=.l表情	-.-表情	其他表情
伤害	37	24	18	15	15
击飞能力	A（斜上）	B（斜上）	B（斜上）	C（斜上）	B（斜上）
特殊效果	追加按键	追加按键	追加按键	追加按键	追加按键

王牌・碧奇盛典（ピ-チブロッサム）	
伤害	0～30
击飞能力	无
特殊效果	睡眠

角色性能简评

碧奇公主的最大特色就是能够拔出各种性能各异的萝卜，=_=表情的萝卜虽然伤害很高，但拔出几率相当低，有时候这一招还能拔出来炸弹兵或土星先生，前者具有很强的破坏力。由于她的机动性非常出色，所以总有各种各样的机会去拔萝卜，万一拔出来=_=表情萝卜甚至是炸弹兵，那就大赚特赚了。另外碧奇公主的回归场地能力也是一等一，她凭借着浮游这个特殊能力，以及“碧奇遮阳伞”等必杀技的缓速降落特性，即便离场地再远也有机会安全着陆。

库巴

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《马里奥》系列

库巴是马里奥永远的死对头，他最喜欢做的事情就是绑架碧奇公主，然后在自己的城堡里等待着被马里奥打败。在绝大多数以马里奥作为主角的游戏中，库巴都是那个兢兢业业、任劳任怨的最终BOSS。库巴有时候也不得不和马里奥兄弟联手作战，但他们之间似乎永远都没有化敌为友的意思。



能力评价

攻击力	★★★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★
回归能力	★
体重	★★★★★
投技距离	★★★
负重能力	29

特殊能力

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

全招式霸体：在进行攻击时，会有少许的霸体状态时间。

必杀技详解

通常1・库巴吐息（クッパブレス）	
伤害	4（4 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	火焰、方向控制

通常2・火球发射（ファイアショット）	
伤害	4～5
击飞能力	E（前方）
特殊效果	火焰、方向控制

通常3・库巴烈焰（クッパフレイム）	
伤害	18（7 hits全中）
击飞能力	E（前方）
特殊效果	火焰、方向控制

横1・急降压杀（ダイビングプレス）	
伤害	18
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	无视防御、方向控制

横2・前冲降压杀（ダッシュダイビングプレス）	
伤害	12
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、地形适应、无视防御

横3・前冲爪击（ダッシュクロ-）	
伤害	6～8
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	地形适应

上1・旋转龟壳（スピニングシェル）		
	地面	空中
伤害	11（8 hits全中）	35（11 hits全中）
击飞能力	B（上方）	（上方）
特殊效果	方向控制、地形适应	方向控制、可按键连打、下落无防备

上2・高跳跃龟壳（ハイジャンプシェル）	
伤害	2～4
击飞能力	C（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・滑行龟壳（スライドシェル）	
伤害	6
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、可按键连打、下落无防备

下1・库巴坠落（クッパドロップ）	
伤害	24（2 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	无

下2・风压坠落（风压ドロップ）	
伤害	13（2 hits全中）
击飞能力	C（前方）
特殊效果	击退

下3・震荡坠落（スリップドロップ）	
伤害	2～18
击飞能力	A（上方）
特殊效果	无

王牌・亿级库巴变身（ギガクッパ变身）	
伤害	因招式而异
击飞能力	因招式而异
特殊效果	因招式而异

角色性能简评

各类性能出色的肉搏打击技以及无视防御的摔投必杀技，是库巴的两大特点。尤其是“急降压杀”，因为出现了拉对手一起坠崖陪葬的无耻打法，所以不得不通过游戏补丁来进行削弱。另外，“风压坠落”和“火球发射”也为库巴带来了一定程度的战术变化，使其不仅仅是专注于肉搏。而最终王牌技能则是巨大化，所有技能的威力都有相当程度的增强。

耀西

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《超级马里奥》系列、《耀西岛》系列

耀西是马里奥和路易的亲密伙伴，有马里奥兄弟登场的游戏经常也能看到它的身影，而且当马里奥和路易处在婴儿时期时，耀西也会主动挺身而出，保护襁褓中的兄弟二人不受恶势力的侵害。耀西其实是一个种族群体的统称，不过每一只耀西与马里奥兄弟俩的关系都非常好。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★
体重	★★★★
投技距离	★★★★
负重能力	26

特殊能力

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

全招式霸体：在进行攻击时，会有少许的霸体状态时间。

必杀技详解

通常1・生蛋（たまご产み）	
伤害	7
击飞能力	无
特殊效果	蛋状态

通常2・舌头攻击（舌アタック）	
伤害	10
击飞能力	A（前方）
特殊效果	无

通常3・吹飞之蛋（ふっとびたまご）	
伤害	10
击飞能力	无
特殊效果	蛋状态

横1・蛋滚动冲撞（ごろごろたまご）	
伤害	4～9
击飞能力	D（上方）
特殊效果	方向控制、追加按键、地形适应

横2・沉重之蛋（どっしりたまご）	
伤害	1～15
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制、追加按键、地形适应

横3・跳跃之蛋（ぴょんぴょんたまご）	
伤害	1～15
击飞能力	A（上方）
特殊效果	地形适应、方向控制、追加按键

上1・投蛋（たまご投げ）	
伤害	6（2 hits全中）
击飞能力	D（前方）
特殊效果	可蓄力、方向控制

上2・高跳（ハイジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、追加按键

上3・爆炸投蛋（かんつうたまご投げ）	
伤害	9
击飞能力	C（上方）
特殊效果	火焰、可蓄力、方向控制

下1・臀部坠落（ヒップドロップ）	
伤害	19（2 hits全中）/4
击飞能力	A（上方）/E（前方）
特殊效果	地形适应

下2・星之坠落（スタ-ドロップ）	
伤害	7（2 hits全中）/4～8
击飞能力	C（上方）/E（前方）
特殊效果	地形适应

下3・沉重坠落（ヘビ-ドロップ）	
伤害	23（2 hits全中）
击飞能力	A（上方）
特殊效果	地形适应

王牌・超级恐龙（スーパードラゴン）			
攻击方式	冲撞	吐火	火球
伤害	3	30（5 hits全中）	18
击飞能力	C（斜上）	C（斜上）	B（斜上）
特殊效果	方向控制、追加按键	火焰	火焰

角色性能简评

耀西表面看起来似乎是个以机动性见长的速度型角色，实际上它的攻击力绝对不容小觑。它的“空中下攻击”具有32（13 hits全中）的恐怖伤害，配合耀西自身的高跳跃能力，能够在对方头顶尽情踩踏并倾泻伤害。另外它的上必杀技1“投蛋”是一个相当需要操作技巧的招式，玩家需要用蓄力时间长短和方向键来共同控制恐龙蛋的发射角度和射程。

罗塞塔＆奇可

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《超级马里奥银河》系列

罗塞塔是来自银河世界的公主，奇可则是银河世界的公民，二者之间的关系就像是碧奇和蘑菇头那样。罗塞塔所守护的“彗星天文台”虽然被库巴军团袭击，但罗塞塔本人却没有像碧奇那样被绑架，而是会竭尽所能为马里奥兄弟提供帮助。



能力评价

攻击力	★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★
体重	★
投技距离	★★★★
负重能力	22

特殊能力

匍匐行走： 在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

奇可： 当罗塞塔进行普通攻击时，奇可也能同时进行普通攻击。

必杀技详解

通常1・奇可射击（チコシュート）	
伤害	5～16
击飞能力	A（前方）
特殊效果	可蓄力
通常2・奇可传送（チコワープ）	
伤害	1
击飞能力	F（前方）
特殊效果	无
通常3・强力射击（ストロングシュート）	
伤害	3～22
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	可蓄力
横1・星之碎片（スターピース）	
伤害	8（3 hits全中）
击飞能力	D（前方）
特殊效果	无
横2・漂浮星之碎片（漂うスターピース）	
伤害	6（3 hits全中）
击飞能力	D（前方）
特殊效果	无
横3・刚速星之碎片（剛速スターピース）	
伤害	4～5
击飞能力	F（前方）
特殊效果	无
上1・银河跳跃（ギャラクシージャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备
上2・银河高跳跃（ギャラクシーハイジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备
上3・银河跳跃攻击（ギャラクシージャンプアタック）	
伤害	13（7 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备
下1・道具捕捉器（アイテムキャプチャー）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	无
※能够将附近的道具吸引到自己面前	
下2・捕捉并&放出（キャッチ＆リリース）	
伤害	6
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	吸引
下3・奇可守护者（ガーディアンチコ）	
伤害	3～5
击飞能力	D（前方）
特殊效果	无

王牌・能量星（パワースター）	流星	爆炸
伤害	3	12
击飞能力	F（前方）	A（斜上）
特殊效果	无	无

角色性能简评

这名角色实际上是由罗塞塔和奇可两名角色所组成，能够分离作战是其最大特点。罗塞塔在进行通常攻击和粉碎攻击时，奇可也会在所处位置同时使用同样性质的攻击招式，这个优势一定要多加利用。奇可会受到对手的攻击招式的伤害甚至会被打倒，但经过一段时间后就会重生，所以玩家可以多利用奇可替罗塞塔抵挡一些飞弹。不过奇可的行动并不直接受玩家控制，它只会跟随罗塞塔一起进行不太同步的移动，玩家必须得习惯奇可的移动方式，这样才能利用这个“双人立体作战”的优势来克敌制胜。

小库巴

使用条件：使用库巴通关6.0难度以上的简洁模式，或完成100场自由对战，再战胜乱入的小库巴。

主要登场作品：《阳光马里奥》、《超级马里奥银河2》

小库巴是库巴的儿子，在《阳光马里奥》中曾化装成阴影马里奥去进行各种捣乱破坏活动，在之后的作品中又是库巴的得力助手。在选择角色颜色时，小库巴会变成曾经在《超级马里奥兄弟3》和《超级马里奥3D大陆》中登场的“库巴七子”，同时角色名称也会改变，是该角色的一个重要特色。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★
体重	★★★★★
投技距离	★★★★
负重能力	27

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・小丑大炮（クラウンキャノン）	
伤害	4～18
击飞能力	C（前方）
特殊效果	可蓄力
通常2・贯通大炮（貫通キャノン）	
伤害	2～10
击飞能力	F（前方）
特殊效果	可蓄力
通常3・空气大炮（エアーキャノン）	
伤害	无
击飞能力	D（前方）
特殊效果	击退、可蓄力
横1・卡丁车冲刺（カートダッシュ）	
伤害	8～12
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、地形适应、追加按键
横2・漂移卡丁车（ドリフトカート）	
伤害	12（11 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、地形适应、追加按键
横3・急速冲刺（チャージダッシュ）	
伤害	8
击飞能力	无
特殊效果	埋地、霸体、方向控制、地形适应、追加按键
上1・自爆跳跃（自爆ジャンプ）	
伤害	18（2 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制
上2・流星小丑（メテオクラウン）	
伤害	18（2 hits全中）
击飞能力	B（下方）
特殊效果	火焰、霸体、方向控制、击坠
上3・流星Jr.（メテオJr.）	
伤害	27（2 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	火焰、方向控制
下1・机械库巴（メカクッパ）	
伤害	9（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应
下2・急躁的机械库巴（短気なメカクッパ）	
伤害	5（2 hits全中）
击飞能力	D（上方）
特殊效果	火焰
下3・大型机械库巴（ビッグメカクッパ）	
伤害	15
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应
王牌・冒牌马里奥涂鸦（ニセマリオペイント）	
伤害	52（16 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	无

角色性能简评

小库巴是一个能力非常全面的角色，不但有各种用于远程牵制的射击手段，而且靠着横必杀技和上必杀技，在肉搏方面也丝毫不含糊。其中最值得一提的就是“自爆跳跃”和“流星小丑”两招，小库巴在降落时不但没有下落无防备状态，而且还可以使用伤害出色的空中特殊攻击。这招伤害大概在30（2 hits全中）左右，而且在空中还能多次使用，用它去对付简洁模式的最终BOSS时简直是单方面虐杀，哪怕是9.0难度，BOSS撑不了几下也会被迅速秒杀。

瓦里奥

使用条件：通关1次百人组手，或完成30场自由对战，再战胜乱入的瓦里奥。

主要登场作品：《瓦里奥大陆》系列、《瓦里奥制造》系列

瓦里奥起初作为马里奥的对手出现，但因为他长相憨态可掬，又天生有一种滑稽耍宝的气质，反而博得了玩家的喜爱，结果他就成为了《瓦里奥》系列”的主角。瓦里奥的强壮和猥琐在本作中都得到了充分的展现，玩家对这名特色鲜明的角色一定会过目不忘。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★
体重	★★★★★
投技距离	★★★★
负重能力	27

特殊能力

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

必杀技详解

通常1・瓦里奥撕咬（ワリオかみつき）	
伤害	11（4 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	地形适应可按键连打

※用此招吃掉食物（包括极限番茄）的话，能够使食物的回复量提升至150%。

通常2・吸引撕咬（吸引かみつき）	
伤害	10（4 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	地形适应、吸引、可按键连打

通常3・大蒜的气息（にんにくの息）	
伤害	6
击飞能力	无
特殊效果	地形适应

※能够使对手眩晕。

横1・瓦里奥机车（ワリオバイク）		
攻击方式	冲撞	投掷机车
伤害	0～13	8～26
击飞能力	C（斜上）	F（前方）
特殊效果	方向控制、地形适应、追加按键	无

※在骑行过程中，在冲撞到对手时按上方向键抬起前轮，能够造成伤害较为可观的2段连击。

横2・急加速机车（急加速バイク）		
攻击方式	冲撞	投掷机车
伤害	0～10	8～26
击飞能力	C（前方）	F（前方）
特殊效果	地形适应、追加按键	无

横3・埋地机车（埋め入みバイク）		
攻击方式	冲撞	投掷机车
伤害	0～10	8～26
击飞能力	无	F（前方）
特殊效果	埋地、方向控制、地形适应、追加按键	无

上1・螺旋打桩机（コークスクリュー）	
伤害	13（6 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上2・广角打桩机（ワイドスクリュー）	
伤害	9（6 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・打桩式高跳跃（スクリューハイジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	下落无防备

下1・瓦里奥之屁（ワリオっぺ）	
伤害	0～30
击飞能力	A（前方）
特殊效果	霸体

※大概需要1分50秒的时间来达到最大威力。

下2・鲜花之屁（おはなっぺ）	
伤害	6～21
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	霸体、开花

下3・快速之屁（はやいっぺ）	
伤害	2～18
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	霸体

王牌・瓦里奥超人（ワリオマン）	
伤害	因招式而异
击飞能力	因招式而异
特殊效果	因招式而异

※瓦里奥在18秒的持续时间内提升攻击力和速度、免疫对手的所有攻击、且站立攻击可以连续使用、全招式都有小幅度的性能提升。

角色性能简评

瓦里奥虽然是个力量型角色，但并不算笨重，而且玩家如果熟练掌握了骑机车的技巧，会发现他的机动性其实是相当出色的。机车在骑行过程中按前方向可以加速，按后方向可以转向，在骑行途中按跳跃键或必杀键能够使瓦里奥跳下。另外，瓦里奥在骑机车时按上方向键可以切换成后轮骑行模式，在该状态中不能从机车上跳下有坠崖的危险，但可以用来打连招。

Game & Watch 先生

使用条件：用10名不同角色分别打通简洁模式，或完成90场自由对战，再战胜乱入的Game & Watch先生。

主要登场作品：Game & Watch 系列

Game & Watch先生是任天堂在早期推出的掌机Game & Watch中出现的角色形象，由于Game&Watch的机能很低，所以Game & Watch先生也只能以这种“黑白火柴人”的形象出现。而后他又多次在任天堂的游戏中以经典怀旧角色的身份出现，尤其在“《大乱斗》系列”中，这种复古风格和相对华丽的游戏画面搭配在一起后不但没有让人觉得不协调，反倒有一种别具一格的视觉体验。



能力评价

攻击力	★★★★
移动速度	★★
跳跃能力	★★
回归能力	★★★★
体重	★★
投技距离	★
负重能力	23

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・厨师料理（シェフ）	
伤害	9（2 hits全中）
击飞能力	E（斜上）
特殊效果	火焰、可按键连打

通常2・巨型料理（ジャンボシェフ）	
伤害	因料理而异
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰、可按键连打

通常3・快速料理（早ワザシェフ）	
伤害	因料理而异
击飞能力	F（上方）
特殊效果	火焰

横1・法官（ジャッジ）	
伤害	因数字而异
击飞能力	因数字而异
特殊效果	因数字而异

※法官的数字为9时，伤害为32，击飞能力为S（斜上）。

横2・1～9法官（1・9ジャッジ）	
伤害	5/23
击飞能力	F（前方）/A（斜上）
特殊效果	无

※数字9的出现几率约为20%。

横3・连击法官（连击ジャッジ）	
伤害	因数字而异
击飞能力	因数字而异
特殊效果	强制转向、反射飞行道具

※数字为9时，伤害为28（9 hits全中），击飞能力为S（前方）。

上1・消防员（ファイア）	
伤害	0～6
击飞能力	C（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上2・重型弹簧床（ヘビートランポリン）	
伤害	10～16
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制、追加按键

上3・吹飞弹簧床（ふっとびトランポリン）	
伤害	8～21
击飞能力	A（上方）
特殊效果	追加按键、方向控制

下1・石油危机（オイルパニック）	
伤害	18～60
击飞能力	S（斜上）
特殊效果	追加按键

※用此招吸收的非实弹系飞行道具越多，此招的伤害也就越高。

下2・节能油罐（省エネオイルパニック）	
伤害	10～24
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	追加按键

下3・大号油罐（大量オイルパニック）	
伤害	15～45
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	追加按键

王牌・章鱼（オクトパス）	
伤害	15
击飞能力	B（前方）
特殊效果	方向控制、追加按键

角色性能简评

Game & Watch先生的最大特色就是随机效果的横必杀技“法官”，除了数字9的必杀一击以外，出现苹果回复体力的数字7，以及能把对手冰冻的数字8也都是它的吉利数字。当然，如果Game & Watch先生选择的是“1・9法官”或“连击法官”这两招的话，就只能去期待数字9了。

大金刚

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《大金刚》系列、《超级大金刚》系列

大金刚最早在宫本茂的处女作《大金刚》中作为马里奥的死对头，但自从被库巴抢了大反派的位置后就开始改邪归正，在“《超级大金刚》系列”中一直都担任主角，并赢得了大量人气。此后大金刚一直都作为任天堂的重要吉祥物之一，不过偶尔在“《马里奥VS大金刚》系列”中扮演一下反派角色。



能力评价

攻击力	★★★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★
体重	★★★★★
投技距离	★★★★
负重能力	27

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・巨人拳击（ジャイアントパンチ）		
	地面	空中
伤害	10～28	6～25
击飞能力	A（斜上）	A（前方）
特殊效果	可蓄力并取消、霸体	可蓄力并取消、霸体、下落无防备

通常2・急速蓄力拳击（急速チャージパンチ）		
	地面	空中
伤害	10～15	6～13
击飞能力	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	可蓄力并取消	可蓄力并取消、下落无防备

通常3・巨人风暴（ジャイアントストーム）		
出招位置	地面	空中
伤害	0～18	0～14
击飞能力	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	可蓄力并取消	可蓄力并取消、下落无防备

横1・大金刚头槌（ドンキーヘッドバット）		
出招位置	地面	空中
伤害	8～10	8～10
击飞能力	无	无
特殊效果	护盾削减、埋地	护盾削减、击坠

横2・跳跃头槌（ジャンピングヘッドバット）	
伤害	5～10
击飞能力	无
特殊效果	埋地、护盾削减

横3・耐受头槌（耐えるヘッドバット）	
伤害	9～13
击飞能力	无
特殊效果	埋地、护盾削减、霸体、击坠

上1・旋转大金刚（スピニングコング）		
出招位置	地面	空中
伤害	17（7 hits全中）	36（8 hits全中）
击飞能力	C（前方）	B（前方）
特殊效果	霸体、地形适应、追加按键	方向控制、下落无防备

上2・直升跳跃（ヘリジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・真空龙卷（バキュームサイクロン）		
出招位置	地面	空中
伤害	19（2 hits全中）	15（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	霸体、地形适应、追加按键、吸引	霸体、方向控制、下落无防备、吸引

下1・猛力掌掴（ハンドスラップ）		
出招位置	地面	空中
伤害	14	11（2 hits全中）
击飞能力	C（上方）	C（下方）
特殊效果	护盾削减、可按键连打	护盾削减、击坠

下2・弱点掌掴（ピンポイントスラップ）		
出招位置	地面	空中
伤害	21（2 hits全中）	19（2 hits全中）
击飞能力	C（上方）	C（下方）
特殊效果	麻痹、护盾削减、可按键连打	麻痹、护盾削减

下3・火焰掌掴（ファイアスラップ）		
出招位置	地面	空中
伤害	16（2 hits全中）	10（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）	D（斜上）
特殊效果	火焰、护盾削减、可按键连打	火焰、护盾削减

王牌・邦戈鼓节拍（タルコンガビート）	
伤害	2～15（单发）
击飞能力	B（前方）
特殊效果	追加按键

角色性能简评

大金刚是一个力量型长手角色，他的“长手”体现在各类近战招式的攻击范围上，正所谓“一寸长一寸强”，大金刚和对手肉搏时还是蛮有优势的。另外大金刚的许多招式都具有霸体或护盾削减的效果，前者能够顶着攻击去硬拼，后者则是用来压制那些龟缩防御的对手。

迪迪刚

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《超级大金刚》系列

大金刚的侄子，在《超级大金刚》中初次登场，从此成为该系列的男二号。在许多《马里奥》的衍生系列作品中，都和大金刚一起出现在这些游戏中。迪迪刚作为一个以猴子为原型的角色，一改大金刚那种滑稽笨重的风格，而是更侧重突出古灵精怪的一面。



能力评价

项目	评价
攻击力	★★★
移动速度	★★★★
跳跃能力	★★★★★
回归能力	★★★
体重	★★★
投技距离	★★
负重能力	25

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

攀附墙壁：能够在墙壁上滞留一段时间。

必杀技详解

通常1・花生手枪（ピーナッツ・ポップガン）		
出招位置	花生子弹	爆炸
伤害	3～12	23
击飞能力	D（前方）	A（斜上）
特殊效果	可蓄力	火焰

通常2・爆发手枪（爆发ポップガン）		
出招位置	空响	爆炸
伤害	1	18～25
击飞能力	F（前方）	A（斜上）
特殊效果	可蓄力	火焰

通常3・大号花生（ビッグピーナッツ）		
出招位置	花生子弹	爆炸
伤害	7～11	18
击飞能力	C（斜上）	A（斜上）
特殊效果	可蓄力	火焰

横1・猴子翻滚（モンキーフリップ）				
出招位置	擒抱	投掷	踩踏	飞踢
伤害	3（3 hits全中）	12（2 hits全中）	10（2 hits全中）	12～14
击飞能力	无	D（斜下）	C（下方）	D（前方）
特殊效果	追加按键	无	击坠	无

横2・后翻滚（バックフリップ）	
伤害	8～17
击飞能力	B（前方）
特殊效果	追加按键

横3・高跳猴子翻滚（ハイジャンプモンキーフリップ）				
出招位置	擒抱	投掷	踩踏	飞踢
伤害	3（3 hits全中）	8（2 hits全中）	15（2 hits全中）	8～10
击飞能力	无	B（斜上）	C（下方）	C（前方）
特殊效果	追加按键	无	击坠	无

上1・喷气式木桶（バレルジェット）		
攻击状态	飞行	爆炸
伤害	6～10	18
击飞能力	B（斜上）	C（斜上）
特殊效果	方向控制、地形适应、可蓄力、下落无防备	火焰

上2・重型喷气式（ヘビージェット）		
攻击状态	飞行	爆炸
伤害	15～18	20
击飞能力	A（斜上）	C（斜上）
特殊效果	方向控制、地形适应、可蓄力、下落无防备	火焰

上3・爆裂喷气式木桶（爆裂バレルジェット）		
攻击状态	飞行	爆炸
伤害	5～7	11～17
击飞能力	C（前方）	C（斜上）
特殊效果	方向控制、地形适应、可蓄力、下落无防备	火焰

下1・香蕉皮（バナナのかわ）	
伤害	4～6
击飞能力	F（前方）
特殊效果	无

下2・麻痹香蕉皮（しびれるバナナ）	
伤害	4～5
击飞能力	F（前方）
特殊效果	麻痹

下3・吹飞香蕉皮（ふっとぶバナナ）	
伤害	5～7
击飞能力	C（上方）
特殊效果	无

王牌・喷气式木桶狂欢（バレルシェットパニック）			
攻击状态	冲撞	花生子弹	爆炸
伤害	12	5～10	20
击飞能力	A（斜上）	A（斜上）	A（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制、追加按键	火焰	火焰

角色性能简评

“猴子空翻”是迪迪刚的主力招式，在空翻过程中如果按攻击键的话就会使出飞踢，根据按键时机的不同飞踢的威力和击飞效果会产生变化；如果不按键的话则会变成防御不能的投技，利用飞踢和投技的交替转换能够打乱对手的防守节奏。“高跳猴子翻滚”也是类似的性能，只不过牺牲了部分伤害而换来了更远的跳跃距离。而“后翻滚”虽然只能派生出飞踢而没有投技，但使用起来还是很灵活。

林克

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《塞尔达传说》系列

林克是“《塞尔达传说》系列”的大英雄，也是任天堂旗下最具勇者风范的角色形象，一身绿色调的装束是其最大特征。由于主机平台以及剧情世界观的区别，林克在不同游戏中的形象和能力设定也有一定的差异，本作中的林克出自于《塞尔达传说 黄昏公主》。



能力评价

项目	评价
攻击力	★★★
移动速度	★★
跳跃能力	★★
回归能力	★★★
体重	★★★★
投技距离	★★★★★
负重能力	26

特殊能力

盾牌装备：在站立状态时，可以自动抵挡大多数飞行道具。

绳索回归：在空中按下投技键，可投掷出绳索吸附在墙壁上，从而使自己更从更远的位置回场。

必杀技详解

通常1・勇者之弓（勇者の弓）	
伤害	4～12
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	可蓄力

通常2・刚弓	
伤害	1～19
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	可蓄力

通常3・连射弓矢（连射の弓矢）	
伤害	2～7
击飞能力	F（前方）
特殊效果	可蓄力

横1・疾风回力镖（疾风のブーメラン）	
伤害	0～7
击飞能力	D（前方）
特殊效果	方向控制、吸引

横2・回力镖（ブーメラン）	
伤害	3～9
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	方向控制

横3・割裂回力镖（切り裂きブーメラン）	
伤害	8（4 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	方向控制

上1・回旋斩（回转斩り）		
	地面	空中
伤害	5～19	20（8 hits全中）
击飞能力	A（斜上）	C（上方）
特殊效果	可蓄力	方向控制、下落无防备

上2・电击斩（电击斩り）		
	地面	空中
伤害	5～22	13（5 hits全中）
击飞能力	B（斜上）	B（前方）
特殊效果	可蓄力	方向控制、下落无防备

上3・回旋跳跃（回转ジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备

下1・爆弹	
伤害	5～9
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	火焰、追加按键、方向控制

下2・巨大爆弹	
伤害	8～12
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰、追加按键、方向控制
下3・流星爆弹（メテオ爆弾）	
伤害	5～9
击飞能力	F（下方）
特殊效果	方向控制、追加按键、击坠
王牌・三角力量突袭（トライフォ–スラッシュ）	
伤害	59（16 hits全中）
击飞能力	S（斜上）
特殊效果	无

角色性能简评

林克总体来说算是一名力量型射击角色。他的通常必杀技、横必杀技和下必杀技都能选出不少既能牵制又有伤害的招式，其中又快又狠的“刚弓”在飞行道具招式中是非常罕见的。不过林克的近战能力也不算弱，凭借着“爆弹”等招式的独特效果，可以打出比较罕见的地面连续技，另外他超远的投掷距离也是一绝。

塞尔达

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《塞尔达传说》系列

塞尔达是“《塞尔达传说》系列”的女主角，身为海拉尔王国的公主，在系列作品中几乎全勤登场。虽然塞尔达和她的王国总是被林克所拯救，但她却并非碧奇公主那样的弱女子，而是一位勇敢坚强的巾帼英雄，与“《马里奥银河》系列”中的罗塞塔在性格方面更加相似一些。



能力评价

攻击力	★★★★
移动速度	★
跳跃能力	★★
回归能力	★★★
体重	★
投技距离	★★★
负重能力	22

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・涅尔之爱（ネ–ルの爱）	
伤害	11（4 hits全中）
击飞能力	C（前方）
特殊效果	反弹飞行道具
通常2・涅尔之稳固（ネ–ルのあしらい）	
伤害	7（3 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	反弹飞行道具、强制转向
通常3・涅尔之热情（ネ–ルの热情）	
伤害	15
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、吸引
横1・迪因之炎（ディンの炎）	
伤害	3～14
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	可蓄力、下落无防备
横2・迪因之狙击（ディンの狙击）	
伤害	7～14
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、可蓄力、下落无防备
横3・迪因之残留（ディンの残留）	
伤害	3～18
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、可蓄力、下落无防备
上1・芙洛尔之风（フロルの风）	
伤害	6～12
击飞能力	D（上方）
特殊效果	地形适应、方向控制、下落无防备
上2・芙洛尔之突风（フロルの突风）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备
上3・芙洛尔之风落（フロルの风落）	
伤害	4～7
击飞能力	A（斜下）
特殊效果	击坠、下落无防备
下1・幻影攻击（ファントムアタック）	
伤害	6～8/11～15/24(2 hits全中)
击飞能力	C（前方）/C（斜上）/B（斜上）
特殊效果	可蓄力、地形适应
下2・破防幻影（ブレイカ–ファントム）	
伤害	5～7/10～13/20(2 hits全中)
击飞能力	C（前方）/B（前方）/A（斜上）
特殊效果	可蓄力、地形适应、护盾削减
下3・威力幻影（パワ–ファントム）	
伤害	8～10/13～17/28(2 hits全中)
击飞能力	C（前方）/C（前方）/B（斜上）
特殊效果	可蓄力
王牌・光之弓矢（光の弓矢）	
伤害	40（2 hits全中）
击飞能力	S（斜上）
特殊效果	无

角色性能简评

塞尔达很像是传统RPG中“魔法师”的定位，她拥有出色的远程破坏力，但自身的移动速度和防御力（即体重）都很差，所以最好借助“芙洛尔之风”之类的上必杀技进行位移，以及用“涅尔之稳固”之类的通常必杀技来保护自己。横必杀技和下必杀技则是塞尔达的进攻手段，它们的攻击范围大且伤害高，有机会就多多使用吧。



希克

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《塞尔达传说 时之笛》

希克是塞尔达公主女扮男装后的样子，但除了《时之笛》和《塞尔达无双》之外，并没有在其他的“《塞尔达传说》系列”作品中登场。在《任天堂全明星大乱斗DX》和《任天堂全明星大乱斗X》中，希克一直都是塞尔达使用下必杀技后的变身形态，在本作中她终于作为独立角色可以被玩家使用了。



能力评价

攻击力	★★
移动速度	★★★★
跳跃能力	★★★★★
回归能力	★★★
体重	★★★
投技距离	★
负重能力	24

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

攀附墙壁：能够在墙壁上滞留一段时间。

必杀技详解

通常1・无形针（仕込针）	
伤害	11（6 hits全中）
击飞能力	E（前方）
特殊效果	可蓄力并取消
通常2・贯通针	
伤害	6（3 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	可蓄力并取消
通常3・麻痹针	
伤害	1
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	无
横1・炸裂丸	
伤害	15（8 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰、可蓄力、吸引、下落无防备
横2・诱引丸	
伤害	3
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰、可蓄力、吸引、下落无防备
横3・跳转丸	
伤害	8（3 hits全中）
击飞能力	C（前方）
特殊效果	火焰、可蓄力、下落无防备
上1・浮身	
伤害	17（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制、下落无防备
上2・瞬转	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备
上3・奈落	
伤害	4～5
击飞能力	D（上方）
特殊效果	方向控制、击坠、下落无防备
下1・跳鱼	
伤害	12
击飞能力	B（前方）
特殊效果	方向控制、追加按键
下2・海月	
伤害	18（2 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制、追加按键
下3・双鱼	
伤害	15
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制、追加按键
王牌・光之弓矢（光の弓矢）	
伤害	45（2 hits全中）
击飞能力	S（前方）
特殊效果	无

角色性能简评

希克虽然和塞尔达是同一人，但两者的战斗方式完全不同，塞尔达擅长魔法但不擅长体术搏击，而希克则像是身手矫健的女忍者。希克的一段跳跃幅度很高而且拥有攀附墙壁的能力，而且她的移动速度和攻击速度都非常快，是典型的速度型角色，操作起来有十足的爽快感。不过她的缺点是通常攻击和粉碎攻击的攻击范围比较小，需要通过快速移动或是具有远程牵制效果的必杀技来弥补。

加农多洛夫

使用条件：使用塞尔达或林克通关一次5.0难度以上的简洁模式，或完成80场自由对战，再战胜乱入的加农多洛夫。

主要登场作品：《塞尔达传说》系列

加农多洛夫是“《塞尔达传说》系列”的最大反派，一般被简称为“加农”。他曾经是沙漠盗贼团“格鲁多”的首领，自从窃取了力量三角后就成为了海拉尔王国的最大威胁。如果林克是象征着正义和勇气的勇者的话，那加农就是当仁不让的大魔王。本作中加农的形象来自于《塞尔达传说 黄昏公主》。



能力评价

能力	评价
攻击力	★★★★★
移动速度	★
跳跃能力	★
回归能力	★
体重	★★★★★
投技距离	★
负重能力	29

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・魔人拳	地面	空中
伤害	30～37	38～40
击飞能力	S（斜上）	S（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制	方向控制

通常2・魔人剑	地面	空中
伤害	15～24	17～26
击飞能力	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	霸体、地形适应、方向控制、护盾削减	方向控制、护盾削减

通常3・魔迅拳	
伤害	9～19
击飞能力	C（前方）
特殊效果	方向控制

横1・炎狱握	地面	空中
伤害	12	15
击飞能力	无	无
特殊效果	霸体、地形适应、下落无防备	下落无防备

横2・炎狱波	地面	空中
伤害	18（2 hits全中）	20（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）	A（斜上）
特殊效果	霸体、地形适应、下落无防备	下落无防备

横3・炎狱连击	地面	空中
伤害	15（10 hits全中）	12（7 hits全中）
击飞能力	C（前方）	C（前方）
特殊效果	地形适应、下落无防备	下落无防备

上1・雷神掌	
伤害	11（5 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上2・雷神拳	
伤害	17（2 hits全中）
击飞能力	A（上方）
特殊效果	霸体、方向控制、下落无防备

上3・跳跃雷神拳	
伤害	4（2 hits全中）
击飞能力	C（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

下1・烈鬼脚	地面	空中
伤害	10～12	8～15
击飞能力	A（斜上）	A（上方）
特殊效果	地形适应	击坠

下2・跳鬼脚	地面	空中
伤害	7～9	6～11
击飞能力	C（前方）	C（斜上）
特殊效果	地形适应	无

下3・急袭脚	地面	空中
伤害	7～10	6～14
击飞能力	C（斜上）	B（上方）
特殊效果	地形适应	击坠

王牌・魔兽加农（魔兽ガノン）	
伤害	60（3 hits全中）
击飞能力	S（斜上）
特殊效果	埋地、麻痹

角色性能简评

加农一向被誉为“《大乱斗》系列”中最难用的角色，这是因为他的行动能力极其缓慢，无论是跳跃还是奔跑速度，都和其他角色似乎完全不在同一个节奏上；而攻击范围也算不上优秀，没有什么可以用来远程牵制的资本。但玩家只要能习惯加农这种“凡事慢半拍”的风格，用后发制人的思路去战斗，会发现这个角色还是挺厉害的。另外，加农和铁鹰队长的招式虽然外形相似，但实际性能却有着天差地别，这一点需要说明清楚。

卡通林克

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《塞尔达传说》系列

卡通林克又被称作“猫眼林克”，自从在《风之杖》中首次亮相后，又在一系列掌机平台的原创作品中登场，基本上已经算是“掌机塞尔达”的标志形象。另外还在《马里奥与路易 RPG》中有客串登场。



能力评价

能力	评价
攻击力	★★★
移动速度	★★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★★
体重	★★★
投技距离	★★★★★
负重能力	24

特殊能力

盾牌装备：在站立状态时，可以自动抵挡大多数飞行道具。

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

绳索回归：在空中按下投技键，可投掷出绳索吸附在墙壁上，从而使自己能从更远的位置回场。

必杀技详解

通常1・勇者之弓（勇者の弓）	
伤害	4～12
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	可蓄力

通常2・炎之弓矢（炎の弓矢）	
伤害	2～7
击飞能力	F（前方）
特殊效果	火焰、可蓄力

通常3・贯通之弓矢（貫通の弓矢）	
伤害	1～6
击飞能力	F（前方）
特殊效果	可蓄力

横1・回力镖（ブーメラン）	
伤害	3～8
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	方向控制

横2・飘动回力镖（ただようブーメラン）	
伤害	4
击飞能力	F（前方）
特殊效果	方向控制

横3・高速回力镖（高速ブーメラン）	
伤害	4（2 hits全中）
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	方向控制

上1・回旋斩（回转斩り）	地面	空中
伤害	12～19（10 hits全中）	14（5 hits全中）
击飞能力	C（斜上）	C（斜上）
特殊效果	可蓄力	方向控制、下落无防备

上2・前进回旋斩（前进回转斩り）	地面	空中
伤害	10～16（10 hits全中）	10（5 hits全中）
击飞能力	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	可蓄力	下落无防备

上3・上升回旋斩（回转斩り上げ）	地面	空中
伤害	14～22（9 hits全中）	14（5 hits全中）
击飞能力	B（上方）	B（上方）
特殊效果	可蓄力、下落无防备	霸体、下落无防备

下1・爆弹（バクダン）	
伤害	4～8
击飞能力	E（上方）
特殊效果	火焰、追加按键

下2・时限爆弹（時限バクダン）	
伤害	1～5
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、追加按键

下3・急速爆弹（せっかちバクダン）	
伤害	10～14
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、追加按键

王牌・三角力量突袭（トライフォースラッシュ）	
伤害	60（17 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	无

角色性能简评

卡通林克和林克的招式在攻击动作方面大致相同，“盾牌装备”、“绳索回归”、远距离投掷这些特色都得到了保留，但两者的招式性能还是有不少区别的。总体来说，卡通林克有更加出色的机动性和牵制能力，但伤害能力就差了一些，比如他就没有那招威力强大的“刚弓”。

萨姆斯

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《银河战士》系列

萨姆斯是“《银河战士》系列”的主角，也是宇宙中最强的赏金猎人，宇宙海盗正是她的死敌。她自幼被宇宙海盗杀害了双亲，但鸟人族将她抚养长大并教会了她各种战斗技巧，而且她的这一身能量盔甲和特制的武器来自于鸟人族的高科技，能够通过对古代遗迹的解析来进一步强化装备的强度。值得一提的是，萨姆斯在《超级马里奥 RPG》中曾经作为彩蛋客串登场过。



能力评价

能力	评价
攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★★★
体重	★★★★★
投技距离	★★★★★
负重能力	25

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

绳索回归：在空中按下投技键，可投掷出绳索吸附在墙壁上，从而使自己更从更远的位置回场。

必杀技详解

通常1・蓄力射击（チャージショット）	
伤害	3～25
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	可蓄力并取消

通常2・能量蓄力射击（パワーチャージショット）	
伤害	4～27
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	可蓄力并取消

通常3・零距离蓄力射击（零距離チャージショット）	
伤害	5～18
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	可蓄力并取消

横1・导弹（ミサイル）	
伤害	5/10
击飞能力	E（前方）/B（斜上）
特殊效果	火焰

横2・低速导弹（低速ミサイル）	
伤害	3/12
击飞能力	E（前方）/B（斜上）
特殊效果	火焰

横3・急加速导弹（急加速ミサイル）	
伤害	4/9
击飞能力	E（前方）/B（斜上）
特殊效果	火焰

上1・螺旋攻击（スクリューアタック）	
伤害	12（12 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上2・突袭螺旋攻击（突袭スクリューアタック）	
伤害	15（6 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・强力螺旋攻击（強力スクリューアタック）	
伤害	11（2 hits全中）
击飞能力	A（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

下1・炸弹（ボム）	
伤害	9（2 hits全中）
击飞能力	E（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制

下2・失足炸弹（スリップボム）	
伤害	2～3
击飞能力	E（前方）
特殊效果	火焰、方向控制、击坠
下3・大号炸弹（ビッグボム）	
伤害	13（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制
王牌・零式激光（ゼロレ-ザ-）	
伤害	51（42 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制、吸引

角色性能简评

萨姆斯是速度型射击角色，她的主要进攻手段就是各类飞行道具招式，其中横必杀技都可以通过按键时机来调整发射导弹的种类，方向键和必杀键同时按的话就是威力高弹速快但追踪能力弱的超级导弹，反之则是威力低但追踪能力强的小型导弹。而通常必杀技在蓄力完成后能够打出非常可观的伤害。

零装萨姆斯

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《银河战士》系列



由于大部分玩家都希望能见到萨姆斯能量盔甲下的美貌，所以零装萨姆斯正好也就满足了玩家的愿望，这个类似于彩蛋性质的角色形象其实不符合“《银河战士》系列”的剧情，毕竟萨姆斯不可能在没有能量盔甲的状态下进行战斗。之所以该形象被称为“零装”（Zero Suit），是因为在初代《银河战士》中玩家能够输入密码来使用无盔甲的萨姆斯，且这个形象在初代复刻作品《银河战士 零点任务》中被最终定型。

能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★★★
跳跃能力	★★★★★
回归能力	★★★★
体重	★★
投技距离	★★★★★
负重能力	23

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

绳索回归：在空中按下投技键，可投掷出绳索吸附在墙壁上，从而使自己更从更远的位置回场。

必杀技详解

通常1・麻痹激光（パラライザ-）	
伤害	4～6
击飞能力	F（前方）
特殊效果	麻痹、可蓄力
通常2・爆裂射击（ブラスタ-ショット）	
伤害	1～3
击飞能力	F（前方）
特殊效果	可蓄力
通常3・扩散麻痹激光（スプレッドパラライザ-）	
伤害	5（6 hits全中）～10（7 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	麻痹、可蓄力
横1・离子鞭打（プラズマウィップ）	
伤害	10（5 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰
横2・离子冲刺（プラズマダッシュ）	
伤害	13（8 hits全中）
击飞能力	B（前方）
特殊效果	地形适应、火焰
横3・牵引鞭打（引きよせウィップ）	
伤害	6
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	牵引

上1・动力飞踢（ブ-ストキック）		
伤害	16（8 hits全中）	
击飞能力	B（斜上）	
特殊效果	方向控制、下落无防备	
上2・冲击飞踢（インパクトキック）		
伤害	20（2 hits全中）	
击飞能力	A（斜上）	
特殊效果	下落无防备	
上3・动力滑行（スライドブ-スタ-）		
伤害	16（7 hits全中）	
击飞能力	A（前方）	
特殊效果	方向控制、下落无防备	
下1・空翻跳跃（フリップジャンプ）		
	空翻	飞踢
伤害	8	14
击飞能力	无	A（斜上）
特殊效果	埋地、方向控制、追加按键、击坠	无
下2・空翻流星踢（フリップ流星キック）		
伤害	17	
击飞能力	A（前方）	
特殊效果	方向控制、追加按键	
下3・短途空翻（ショ-ト		
フリップ）	空翻	飞踢
伤害	4	6～8
击飞能力	无	B（斜上）
特殊效果	埋地、方向控制、追加按键	无
王牌・星际飞船（スタ-シップ）		
伤害	17（8 hits全中）	
击飞能力	E（斜上）	
特殊效果	火焰、方向控制、追加按键	

角色性能简评

零装萨姆斯虽然和萨姆斯是同一人，但这两个角色的作战风格截然不同。和希克相似，零装萨姆斯也有些女忍者的感觉，更适合近距离作战而非远程射击。她的通常攻击和粉碎攻击也拥有相当优异的性能，其中空中下攻击能够快速降落在地面且攻击判定优秀，就像铁鹰队长的“铁鹰脚”那样，这一招玩家要多多利用。

彼特

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《光之神话》系列



彼特是女神帕尔蒂娜手下“天使军团”中的最强成员，在《光之神话》中他为了自己心目中的女神而踏上了打倒冥界女王美杜莎的征程。到了《新・光之神话》中，由于剧情世界观的饱满，彼特也不再是单纯的战斗机器，而是一位有血有肉的热血青年，当他打败了真正的幕后黑手冥王哈迪斯之后，为世界带来了真正的和平。

能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★
回归能力	★★★★★
体重	★★★
投技距离	★
负重能力	24

特殊能力

4段跳跃：以任意方式跳跃在空中后，还可以再小幅度跳跃3次。

必杀技详解

通常1・帕尔蒂娜的神弓（パルテナの神弓）		
伤害	3～8	
击飞能力	F（斜上）	
特殊效果	方向控制、可蓄力	
通常2・贯通的神弓（貫通の神弓）		
伤害	5～11	
击飞能力	B（斜上）	
特殊效果	方向控制、可蓄力	
通常3・自在的神弓（自在の神弓）		
伤害	2～6	
击飞能力	E（斜上）	
特殊效果	方向控制、可蓄力	
横1・豪腕上勾拳（豪腕ダッシュアッパ-）		
出招位置	地面	空中
伤害	11	9
击飞能力	A（上方）	C（上方）
特殊效果	地形适应、霸体	霸体
横2・迎击上勾拳（迎击ダッシュアッパ-）		
出招位置	地面	空中
伤害	13	11
击飞能力	A（上方）	B（上方）
特殊效果	霸体	霸体
横3・超速上勾拳（超速ダッシュアッパ-）		
出招位置	地面	空中
伤害	9	7
击飞能力	B（斜上）	C（斜上）
特殊效果	地形适应、霸体	霸体

上1・飞翔的奇迹（飛翔の奇迹）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备
上2・飞翔攻击（飛翔アタック）	
伤害	6～9
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备
上3・风压跳跃（风压ジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	击退、方向控制、下落无防备
下1・卫星守护者（卫星ガ-ディアンズ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	霸体、反弹飞行道具
下2・冲击守护者（冲击ガ-ディアンズ）	
伤害	5
击飞能力	B（前方）
特殊效果	无
下3・倍增守护者（倍增ガ-ディアンズ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	霸体、反弹飞行道具
王牌・三神器（三种の神器）	
伤害	2～30（2 hits全中）
击飞能力	S（斜上）
特殊效果	火焰

角色性能简评

彼特是个远近战都比较擅长的角色，但他和其他角色的不同之处主要还在于“帕尔蒂娜的神弓”这一招上。这一招不但能像林克的射箭那样通过蓄力来提升威力和射程，还能在出招时控制方向，使射出去的箭在空中“拐弯”，这样就能更好地进行远程牵制了。

帕尔蒂娜

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《光之神话》系列



帕尔蒂娜是以希腊神话中的女神雅典娜为原型、以碧奇和塞尔达这两位公主为模板所设计出的角色，在《光之神话》中她还算是个花瓶，到了《新・光之神话》后才把自己身为女神的矜持和少女的烂漫完全展现出来。两部原作的故事都源自于帕尔蒂娜和美杜莎之间的恩怨，美杜莎要为害世人，帕尔蒂娜则把美杜莎变成了丑陋的怪物，两方恩怨之下，彼特便站在帕尔蒂娜这一方。

能力评价

攻击力	★★
移动速度	★★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★
体重	★★
投技距离	★★★★
负重能力	23

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・自动瞄准（オート照准）	
伤害	8（3 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	无

通常2・爆炎	
伤害	7（7 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	火焰

通常3・天之光（天の光）	
伤害	4（4 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	无

横1・反射盘	
伤害	0～5
击飞能力	E（前方）
特殊效果	反弹飞行道具

横2・人间导弹（人间ミサイル）	
伤害	13
击飞能力	B（前方）
特殊效果	地形适应

横3・超速冲刺（超速ダッシュ）	
伤害	0～7
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	地形适应、追加按键

上1・传送（テレポート）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	地形适应、方向控制、下落无防备

上2・滑翔跳跃（グライダージャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、追加按键、下落无防备

上3・火箭跳跃（ロケットジャンプ）	
伤害	10～12
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制、击坠、下落无防备

下1・反击（カウンター）	
伤害	无
击飞能力	C（前方）
特殊效果	当身

下2・轻量化	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	无
※在一定时间内大幅度提高移动速度和跳跃能力，但该状态消失后，移动速度和跳跃能力会在一定时间内下降。	

下3・飞空烟花（打ち上げ花火）	
伤害	8（5 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	火焰

王牌・黑洞+波动光束（ブラックホール+波动ビーム）	
伤害	40（13 hits全中）
击飞能力	S（斜上）
特殊效果	吸引

角色性能简评

帕尔蒂娜和三名Mii战士一样，不但在一开始就拥有全部12招必杀技，而且这些必杀技之间也并不雷同，玩家可以通过必杀技组合来实现各种丰富多彩的战术。帕尔蒂娜的战术类型有很多种，比如“爆炎+火箭跳跃+超速冲刺+轻量化”就是一种以速度压制为基础的战术思路，玩家也可以去钻研其他打法。

马尔斯

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《火焰之纹章》系列

马尔斯是“《火焰之纹章》系列”中的第一位传奇英雄，他作为阿尔提亚王国的王子，在14岁时就经历了父王被杀以及王国覆灭的灾难。但他在忠心老臣以及年轻部下的帮助下，继承了上古英雄王的意志，逐步完成了复兴王国和战胜黑暗的伟大使命。在英雄豪杰辈出的“《火焰之纹章》系列”中，马尔斯可以算是资格最老的一位。

能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★
体重	★★
投技距离	★★
负重能力	23

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・破防斩（シールドブレイカー）	
伤害	8～24
击飞能力	A（前方）
特殊效果	护盾削减、可蓄力

通常2・风暴推力（ストームスラスト）	
伤害	0～11
击飞能力	C（前方）
特殊效果	可蓄力、击退

通常3・突袭前冲（アサルトダッシュ）	
伤害	3～16
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	护盾削减、可蓄力、地形适应

横1・非凡连击（マーベラスコンビネーション）★★★				
攻击段数	第一段	第二段	第三段	第四段
伤害	3～4	3～4/3～4	4～5/4～5/3～4	5～7/6～8/14(5 hits全中)
击飞能力	E（上方）	E（斜上）/E（上方）	D（前方）/F（斜上）/D（前方）	B（前方）/B（上方）/B（前方）
特殊效果	追加按键	追加按键	追加按键	—

横2・轻松连击（イージーコンビネーション）				
攻击段数	第一段	第二段	第三段	第四段
伤害	2～3	2～3	2～3	4～5
击飞能力	E（上方）	E（斜上）	E（上方）	B（斜上）
特殊效果	追加按键	追加按键	追加按键	—

横3・沉重连击（ヘビーコンビネーション）				
攻击段数	第一段	第二段	第三段	第四段
伤害	7～9	9～11/9～11	10～12/10～12/10～12	14～16/13～15/21(5 hits全中)
击飞能力	C（前方）	C（前方）/C（斜上）	A（斜上）/A（上方）/A（前方）	A（上方）/C（前方）
特殊效果	追加按键	追加按键	追加按键	—

上1・海豚斩（ドルフィンスラッシュ）	
伤害	6～11
击飞能力	B（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上2・新月斩（クレセントスラッシュ）	
伤害	6～12
击飞能力	C（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・海豚高跃（ドルフィンハイジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备

下1・反击（カウンター）	
伤害	对方攻击的1.2倍
击飞能力	C（前方）
特殊效果	当身

下2・轻松反击（イージーカウンター）	
伤害	对方攻击的0.7倍
击飞能力	C（前方）
特殊效果	当身

下3・居合反击（居合いカウンター）	
伤害	对方攻击的1.4倍
击飞能力	C（前方）
特殊效果	当身

王牌・必杀的一击（必杀の一击）	
伤害	60
击飞能力	S（前方）
特殊效果	追加按键

角色性能简评

“非凡连击”是马尔斯最具代表性的招式，在第一段攻击之后可以继续按必杀键进行派生攻击，一共可打出4段攻击；在派生攻击时玩家可以用方向键来改变派生攻击的类型，第二段攻击分为上段和下段两种，而第三段和第四段攻击则分为上中下三段，这样的话整套攻击就有1×2×3×3=18种之多，且玩家可以通过延迟按键的方式来打时间差攻击。“沉重连击”的伤害更高但出招速度慢，连招难度会比较高；“轻松连击”就只有一种派生连击方式，更适合新手掌握。

艾克

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《火焰之纹章 苍炎的轨迹》



艾克是《火焰之纹章 苍炎的轨迹》这款15周年纪念作品中的主角，这可能也是他能从众多《火纹》主角中脱颖而出，并入选这款大乱斗游戏的重要原因。艾克是来自克里米亚王国的佣兵，自从偶然遇到了王国的公主后，踏上了抵御他国侵略者并光复王国的征程。

能力评价

攻击力	★★★★★
移动速度	★★
跳跃能力	★★
回归能力	★★
体重	★★★★
投技距离	★★★
负重能力	26

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・喷火	
伤害	10～35
击飞能力	S（斜上）
特殊效果	火焰、霸体、可蓄力、击坠

通常2・旋风	
伤害	0～14
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	霸体、击退、可蓄力

通常3・大喷火	
伤害	7～32
击飞能力	S（上方）
特殊效果	火焰、霸体、可蓄力

横1・居合斩（居合い斩り）	
伤害	6～13
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	蓄力、地形适应、下落无防备

横2・肉弹	
伤害	7（2 hits全中）
击飞能力	C（上方）
特殊效果	可蓄力、地形适应、下落无防备

横3・不屈斩（不屈斩り）	
伤害	7～19
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	霸体、可蓄力、地形适应、下落无防备

上1・天空	
伤害	20（7 hits全中）
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、地形适应、击坠

上2・进天空	
伤害	27（7 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、地形适应、击坠

上3・天空波	
伤害	13（2 hits全中）
击飞能力	C（前方）
特殊效果	霸体、方向控制、地形适应、击坠

下1・反击（カウンター）	
伤害	无
击飞能力	C（前方）
特殊效果	当身

下2・麻痹反击（麻痹カウンター）	
伤害	1
击飞能力	F（上方）
特殊效果	麻痹、当身

下3・粉碎反击（スマッシュカウンター）	
伤害	无
击飞能力	B（前方）
特殊效果	当身

王牌・大天空	
伤害	60（19 hits全中）
击飞能力	A（下方）
特殊效果	无

角色性能简评

恐怖的破坏力是艾克的最大特点。“喷火”和“大喷火”不但伤害惊人，而且击飞能力也达到S，很容易打出一击必杀的效果。除此之外，“天空”、“进天空”和“不屈斩”也都是性能不错的高威力招式，打在对手身上真是有一种刀刀入肉的感觉，很多玩家把艾克称作“屠夫”还是有道理的。

路夫雷 / 露芙蕾

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《火焰之纹章 觉醒》

路夫雷 / 露芙蕾是《火焰之纹章 觉醒》中玩家的自制角色，在玩家没有为该角色改名的时候才会使用这个名字。该角色的默认性别为男，玩家可以在角色颜色选择界面中将其改为女性形象。路夫雷虽然不是头号主角，但毕竟因为他的身分和职业都比较特殊，所以顶替掉了男主角库洛姆也是情理之中。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★
体重	★★★
投技距离	★
负重能力	24

特殊能力

武器和魔导书：粉碎攻击、空中攻击以及所有必杀技都有使用次数。当武器或魔导书的使用次数耗尽后，对应的必杀技将暂时不可用，而粉碎攻击和空中攻击的性能也会大幅度下降。

必杀技详解

通常1・雷电（サンダ－）				
雷电级别	雷电	大雷电	亿级雷电	钍射线
伤害	3	9	10（8 hits全中）	10～18（7 hits全中）
击飞能力	D（前方）	C（前方）	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	可蓄力取消、追加按键	可蓄力取消、追加按键	可蓄力取消、追加按键	追加按键
※性能比较平均的贴地飞行道具，威力、射程和飞弹速度均属中等。因为火球只能贴地飞行，所以比较难用。				

通常2・强化雷电（强化サンダ－）				
雷电级别	雷电	大雷电	亿级雷电	钍射线
伤害	5	11	13（8 hits全中）	17～31（9 hits全中）
击飞能力	D（前方）	C（前方）	B（斜上）	A（斜上）
特殊效果	可蓄力取消、追加按键	可蓄力取消、追加按键	可蓄力取消、追加按键	追加按键

通常3・连续雷电（连续サンダ－）				
雷电级别	雷电	大雷电	亿级雷电	钍射线
伤害	2	5	7（6 hits全中）	10
击飞能力	D（前方）	D（前方）	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	可蓄力取消、追加按键	可蓄力取消、追加按键	可蓄力取消、追加按键	追加按键

横1・亿级火焰（ギガファイア－）	
伤害	13（9 hits全中）
击飞能力	C（上方）
特殊效果	火焰

横2・大爆炸（エクスプロ－ション）	
伤害	10（2 hits全中）
击飞能力	B（前方）
特殊效果	火焰

横3・火墙（ファイア－ウォ－ル）	
伤害	7
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰

上1・风刃（エルウインド）	
伤害	12（2 hits全中）
击飞能力	B（下方）
特殊效果	方向控制、击坠、下落无防备

上2・变则风刃（变则エルウインド）	
伤害	10（2 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・斜面风刃（スラント エルウインド）	
伤害	12（2 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	方向控制、击坠、下落无防备

下1・黑暗侵蚀（リザイア）	
伤害	15（19 hits全中）
击飞能力	无
特殊效果	下落无防备
※所造成的伤害能用于自身血量回复。	

下2・远程黑暗侵蚀（ロングレンジリザイア）	
伤害	11（19 hits全中）
击飞能力	无
特殊效果	下落无防备
※所造成的伤害能用于自身血量回复。	

下3・黑暗牵引（ゲ－ティア）	
伤害	19（19 hits全中）
击飞能力	无
特殊效果	吸引、下落无防备

王牌・合体技（ダブル）	
伤害	45（16 hits全中）
击飞能力	A（下方）
特殊效果	火焰

角色性能简评

路夫雷/露芙蕾将《火焰之纹章》中的“耐久度系统”带入了本作，其粉碎攻击和必杀技都有一定的使用次数，次数全部用完的话就必须等待很长一段时间才能恢复，但没用光时次数并不会自动随时间补充。无论哪种类型粉碎攻击总共只能使用8次，超过次数就会在攻击时把“雷电之剑”换成“青铜之剑”，威力会大大减弱。而他的四种必杀技的使用次数倒是相互独立的，不过恢复时间要比粉碎攻击长得多，要注意的是一旦用光了上必杀技的次数，在相当长一段时间内可就没有回场能力了。

卡比

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《星之卡比》系列

卡比是“《星之卡比》系列”的主角，从《梦之泉》开始获得了拷贝变身能力，并在“《大乱斗》系列”也得到了保留。卡比在设计出来时被樱井政博命名为噗噗噗（プププ），后来这个名字用在了卡比的家乡——噗噗噗大陆（プププランド）身上。卡比由于能吞下眼前一切事物，所以是噗噗噗大陆上公认的最强生物。

能力评价

攻击力	★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★
回归能力	★★★★
体重	★
投技距离	★★
负重能力	21

特殊能力

6段跳跃：以任意方式跳跃在空中后，还可以再小幅度跳跃5次。

能力复制：卡比使用“吸入（すいこみ）”将对手吞下后，能够暂时用对方的通常必杀技来代替自己的“吸入（すいこみ）”。在能力复制状态下使用挑拨即可恢复原状。

必杀技详解

通常1・吸入（すいこみ）	
伤害	6～10/10～20
击飞能力	D（上方）/A（斜上）
特殊效果	吸引、追加按键

通常2・冰冷吐息（こちこちといき）	
伤害	14（5 hits全中）
击飞能力	E（斜上）
特殊效果	冰冻

通常3・吸入跳跃（すいこみジャンプ）	
伤害	5～8
击飞能力	D（斜上）/E（斜上）
特殊效果	追加按键、吸引

横1・大锤（ハンマ－）		
萝卜表情	地面	空中
伤害	19～35	15～27
击飞能力	A（斜上）	A（斜上）
特殊效果	火焰、霸体、可蓄力、地形适应	火焰、霸体、可蓄力

横2・挑空大锤（打ち上げハンマ－）		
萝卜表情	地面	空中
伤害	18～21	21（2hits）
击飞能力	A（上方）	A（上方）
特殊效果	地形适应	无

横3・巨型大锤（ビッグハンマ－）		
萝卜表情	地面	空中
伤害	22～40	20～32
击飞能力	A（斜上）	A（斜上）
特殊效果	火焰、霸体、地形适应	火焰、霸体

上1・终极切割（ファイナルカッタ－）	
伤害	12（3 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	方向控制、地形适应、击坠

上2・大地冲击波（ア－スウェ－ブ）	
伤害	15（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、地形适应、击坠

上3・上升切割（ライジングカッタ－）	
伤害	10
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备

下1・岩石（スト－ン）		
萝卜表情	地面	空中
伤害	14	18
击飞能力	B（前方）	A（斜上）
特殊效果	地形适应、追加按键	地形适应、追加按键

下2・埋地岩石（うめこみスト－ン）		
萝卜表情	地面	空中
伤害	6	16（2 hits全中）
击飞能力	A（斜上）	无
特殊效果	地形适应、追加按键	埋地、地形适应、追加按键

下3・流星岩石（メテオスト－ン）	
伤害	12
击飞能力	A（下方）
特殊效果	地形适应、追加按键、击坠

王牌・终极之剑（ウルトラソ－ド）	
伤害	40（11 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	无

角色性能简评

“能力复制”是卡比的最大特色，如果他能用“吸入”这一招来获取对方的通常必杀技，那就可以打出一些令人意想不到的战术。卡比本身则是既有力量又有速度，三招横必杀技都有一锤定音的恐怖威力，而他本身的机动性和6段跳跃能力又赋予了其游击的本钱。

迪迪迪大王

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《星之卡比》系列

迪迪迪大王是卡比的劲敌，在多部《星之卡比》的作品中都担任最终 BOSS 的角色，“迪迪迪”这个名字也是为了和卡比的原名“噗噗噗”进行对应。和铁面骑士一样，迪迪迪大王也非纯粹的恶人，与卡比之间也是亦敌亦友的关系，当真正的邪恶力量威胁到噗噗噗大陆时，就会挥舞着大锤与卡比并肩作战。



能力评价

攻击力	★★★★★
移动速度	★
跳跃能力	★★
回归能力	★★★★★
体重	★★★★★
投技距离	★★★
负重能力	28

特殊能力

5段跳跃：以任意方式跳跃在空中后，还可以再小幅度跳跃4次。

必杀技详解

通常1・吸入（すいこみ）	
伤害	10/10～20
击飞能力	E（上方）/A（斜上）
特殊效果	追加按键、吸引
通常2・嘀嘀飓风暴（デデデストーム）	
伤害	21（9 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	吸引
通常3・快速吸入（すってはく）	
伤害	12/10～20
击飞能力	D（前方）/A（斜上）
特殊效果	吸引
横1・投掷刺球（ゴルド－投げ）	
伤害	24（2hits）
击飞能力	A（上方）
特殊效果	方向控制
横2・急加速刺球（急加速ゴルド－）	
伤害	21（2 hits全中）
击飞能力	A（上方）
特殊效果	无
横3・反复刺球（反复ゴルド－）	
伤害	16（2 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制
上1・超级嘀嘀嘀跳跃（ス－パ－デデデジャンプ）	
伤害	26（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、追加按键、击坠、下落无防备
上2・嘀嘀嘀上升攻击（ライジングデデデアタック）	
伤害	6～15
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、下落无防备
上3・快速嘀嘀嘀跳跃（クイックデデデシャンプ）	
伤害	21（3 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	霸体、方向控制、追加按键、下落无防备

下1・喷气大锤（シェットハンマ－）		
	地面	空中
伤害	11～38	10～27
击飞能力	A（前方）	A（前方）
特殊效果	火焰、可蓄力	火焰、可蓄力
下2・耐受喷气大锤（耐えるジェットハンマ－）		
	地面	空中
伤害	9～24	8～22
击飞能力	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	火焰、霸体、可蓄力	火焰、霸体、可蓄力

下3・前冲喷气大锤（ダッシエジェットハンマ－）	
伤害	6～18
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	可蓄力、火焰
王牌・嘀嘀爆裂（デデバ－スト）	
伤害	46（5 hits全中）
击飞能力	S（斜上）
特殊效果	火焰、吸引

角色性能简评

迪迪迪大王是一个相对笨重但远近战皆能的力量型角色。在远距离时，他需要多用“投掷刺球”等招式来进行牵制，而且在出招时还能用方向控制去调整刺球的飞行轨迹；在近距离时，威力巨大的喷气大锤一旦蓄力完成且命中，就很有可能将对手一击必杀。

铁面骑士

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《星之卡比》系列

铁面骑士是迪迪迪大王手下的第一悍将，他不但是“铁面骑士团”军队的首领，还是一位剑术大师。虽然经常以卡比敌人的身分出场，但也不是恶人，即便在和卡比对决时也是尽显骑士精神，他的真身其实是一只类似于卡比的蓝色生物。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★
体重	★
投技距离	★
负重能力	22

特殊能力

6段跳跃：以任意方式跳跃在空中后，还可以再小幅度跳跃5次。

必杀技详解

通常1・音速龙卷风（マッハトルネイド）	
伤害	8（6 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	方向控制、可按键连打、下落无防备
通常2・牵引龙卷风（巻きこみトルネイド）	
伤害	9
击飞能力	B（上方）
特殊效果	吸引、方向控制、下落无防备
通常3・强烈龙卷风（强烈トルネイド）	
伤害	13（6 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备
横1・钻头突袭（ドリルラッシュ）	
伤害	11（9 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备
横2・高速钻头（スピ－ドドリル）	
伤害	8（8 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	下落无防备
横3・破防钻头（ブレイカ－ドリル）	
伤害	11（10hits）
击飞能力	A（上方）
特殊效果	护盾削减、方向控制、下落无防备
上1・环形穿梭（シャトルル－プ）	
伤害	15（2 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备
上2・剑刃滑行（ブレ－ドコ－スタ－）	
伤害	13（2 hits全中）
击飞能力	B（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备
上3・缓速环形穿梭（ゆったりシャトルル－プ）	
伤害	6～9
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备
下1・次元披风（ディメンジョンマント）	
伤害	14～16
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	方向控制、追加按键、下落无防备
下2・防御贯穿（シ－ルドスル－）	
伤害	11（3 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	无视防御、方向控制、追加按键、下落无防备
下3・隐形突袭（インビジブルスマッシャ－）	
伤害	15～17
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、追加按键、下落无防备
王牌・银河黑暗（ギャラクシアダ－クネス）	
伤害	40
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	无

角色性能简评

铁面骑士虽然身材矮小，但因为持剑的关系，攻击距离并不算特别短，再加上他的机动性确实可圈可点，在主动进攻时还是比较有利的。他和卡比、迪迪迪大王都一样拥有6段跳跃能力，但每次跳跃的高度更胜这两名角色一筹，所以空战能力比较突出。总的来说，铁面骑士在猛攻时要多发挥出自己的机动性和跳跃优势，这样能起到事半功倍的效果。

小马克

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《拳无虚发》系列

小马克是“《拳无虚发》系列”的主角。该系列在国内虽然不算知名，但系列首作早在 1984 年就已经在街机平台问世，之后又陆续在街机、FC、SFC 和 Wii 平台推出过新作，也算是任天堂早期的代表作之一。《瓦里奥制造》曾收录过该作品的桥段，大金刚也曾作为隐藏 BOSS 客串登场。



能力评价

攻击力	★★★★★
移动速度	★★★★★
跳跃能力	★★
回归能力	★
体重	★★
投技距离	★★
负重能力	23

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

K.O槽：造成伤害或受到伤害都能使K.O槽增长，K.O槽全满时通常必杀技自动变为K.O.必杀技。

必杀技详解

K.O上勾拳（K.O.アッパ－カット）		
出招位置	地面	空中
伤害	35	13
击飞能力	S（上方）	A（斜上）
特殊效果	霸体、无视防御	无
※当身技对此招无效。		
通常1・气合直冲拳（气合ストレ－ト）		
出招位置	地面	空中
伤害	9～25	7～15
击飞能力	A（斜上）	B（斜上）
特殊效果	霸体、可蓄力取消、地形适应	霸体、可蓄力取消
通常2・火焰直冲拳（炎の巻きこみストレ－ト）		
出招位置	地面	空中
伤害	6（3 hits全中）～16（7 hits全中）	5（3 hits全中）～13（7 hits全中）
击飞能力	B（前方）	B（前方）
特殊效果	火焰、霸体、可蓄力取消、地形适应	火焰、霸体、可蓄力取消
通常3・麻痹直冲拳（シビれるストレ－ト）		
出招位置	地面	空中
伤害	7～20	5～12
击飞能力	B（斜上）	C（斜上）
特殊效果	麻痹、可蓄力取消、地形适应	麻痹、可蓄力取消

横1・震荡一击（ジョルトブロー）	
伤害	14
击飞能力	无
特殊效果	追加按键、下落无防备
横2・气压一击（バリーブロー）	
伤害	9
击飞能力	无
特殊效果	埋地、追加按键、击坠、下落无防备
横3・破防一击（ガード崩し）	
伤害	18
击飞能力	B（前方）
特殊效果	无视防御、霸体、下落无防备
上1・上升勾拳（ライジングアッパーカット）	
伤害	10（6 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备
上2・龙卷一击（トルネードブロー）	
伤害	3～4
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备
上3・上升粉碎击（ライジングスマッシュ）	
伤害	20（2 hits全中）
击飞能力	A（上方）
特殊效果	下落无防备
下1・横扫反击（スリップングカウンター）	
伤害	无
击飞能力	B（前方）
特殊效果	当身
下2・紧密反击（コンパクトカウンター）	
伤害	无
击飞能力	E（上方）
特殊效果	当身
下3・前冲反击（ダッシュカウンター）	
伤害	无
击飞能力	C（前方）
特殊效果	当身
王牌・亿级马克变身（ギガ・マック变身）	
伤害	因招式而异
击飞能力	因招式而异
特殊效果	因招式而异

角色性能简评

小马克是当之无愧的地面战王者，除了那招一击必杀的“K.O上勾拳”以外，其他攻击招式也是既爽快又实用。但相对的，他的空战能力就特别差，不但跳跃能力低、回场能力弱，空中普通攻击的伤害也是不疼不痒。不过上必杀技3“上升粉碎击”意外地拥有不错的威力，这应该是小马克最可靠的空中攻击手段了。

福克斯

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《星际火狐》系列

福克斯是“《星际火狐》系列”的头号主角，与马里奥和林克一样都是由宫本茂设计出来的人物形象，它的狐头人身造型据说是宫本茂从千本鸟居中的稻荷神塑像中得到的灵感。“《星际火狐》系列”远不如《超级马里奥》和《塞尔达传说》这两个系列那么有名，所包含的游戏数量也不多，但它的初代作品却是任天堂在3D游戏领域的大胆尝试，在游戏3D化的进程中拥有重要的里程碑意义。

能力评价

攻击力	★★
移动速度	★★★★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★★★
体重	★★★
投技距离	★★
负重能力	24

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・光束枪（ブラスター）	
伤害	1～3
击飞能力	无
特殊效果	无
通常2・强化光束枪（强化ブラスター）	
伤害	2～4
击飞能力	F（前方）
特殊效果	无
通常3・波动光束枪（波动ブラスター）	
伤害	10
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	无
横1・福克斯幻象（フォックスイリュージョン）	
伤害	3
击飞能力	D（上方）
特殊效果	地形适应
横2・福克斯炸弹（フォックスダイナマイト）	
伤害	13
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应
横3・沃尔夫闪耀（ウルフフラッシュ）	
伤害	3～10
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	击坠
上1・火焰福克斯（ファイアフォックス）	
伤害	28（8 hits全中）
击飞能力	C（上方）
特殊效果	火焰、地形适应、方向控制、下落无防备
上2・喷气背包（ジェットパック）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	地形适应、方向控制、下落无防备
上3・百万级钻头（メガドリル）	
伤害	13（11 hits全中）
击飞能力	A（上方）
特殊效果	地形适应、方向控制、下落无防备
下1・反射盾（リフレクター）	
伤害	2
击飞能力	D（前方）
特殊效果	反弹飞行道具
下2・巨大反射盾（巨大リフレクター）	
伤害	无
击飞能力	D（前方）
特殊效果	反弹飞行道具
下3・倍增反射盾（倍增リフレクター）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	反弹飞行道具

王牌・陆战大师（ランドマスター）			
	冲撞	主炮	碾压
伤害	5～18	23（2 hits全中）	11
击飞能力	A（前方）	A（前方）	A（前方）
特殊效果	方向控制、追加按键	火焰	无

角色性能简评

福克斯拥有顶级的移动速度，而且跳跃能力也相当不错。在这种超群机动力的支持下，他可以专心致志去打远程攻击（可考虑“波动光束枪”），或利用“光束枪”和“火焰福克斯”来进行中近距离的战斗。

法尔克

使用条件：以不接关的前提下通关简洁模式，或完成20场对战，再战胜乱入的法尔克。

主要登场作品：《星际火狐》系列

法尔克是“《星际火狐》系列”的二号男主角，同时也是福克斯的最佳搭档。由于福克斯狐头人身的形象已经被确定，所以法尔克就延续这个传统被设计为鸟头人。而《星际火狐》中的其他角色也统统是兽头人身，据宫本茂本人说这是为了把日本童话和科幻世界观融合在一起。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★★★
回归能力	★★★★
体重	★
投技距离	★★
负重能力	22

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・光束枪（ブラスター）	
伤害	3
击飞能力	E（前方）
特殊效果	可按键连打
通常2・炸裂光束枪（炸裂ブラスター）	
伤害	6（5 hits全中）
击飞能力	E（前方）
特殊效果	麻痹
通常3・连射光速枪（连射ブラスター）	
伤害	1～2
击飞能力	无
特殊效果	可按键连打
横1・法尔克幻象（ファルコビション）	
伤害	6～7
击飞能力	D（上方）
特殊效果	地形适应、击坠
横2・贯穿的幻象（ビションスルー）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	地形适应
横3・法尔克冲锋（ファルコチャージ）	
伤害	4～12
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	地形适应
上1・火焰鸟（ファイアバード）	
伤害	31（15 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应、方向控制、下落无防备
上2・快速火焰鸟（クイックファイアバード）	
伤害	2
击飞能力	E（上方）
特殊效果	火焰、地形适应、方向控制、下落无防备
上3・长途火焰鸟（ロングファイアバード）	
伤害	20（10 hits全中）
击飞能力	D（前方）
特殊效果	火焰、地形适应、方向控制、下落无防备
下1・反射盾射击（リフレクターシュート）	
伤害	5
击飞能力	D（前方）
特殊效果	反弹飞行道具
下2・加速反射盾（アクセルリフレクター）	
伤害	2
击飞能力	E（前方）
特殊效果	反弹飞行道具
下3・抛光反射盾（バニシングリフレクター）	
伤害	9
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	无

王牌・陆战大师（ランドマスター）			
	冲撞	主炮	碾压
伤害	5～18	23（2 hits全中）	11
击飞能力	A（前方）	A（前方）	A（上方）
特殊效果	方向控制、追加按键	火焰	无

角色性能简评

法尔克和福克斯虽然招式类似，但人物性能区别还是挺大的。法尔克的速度能力一般，但跳跃能力却非常强大（毕竟是“鸟头人”），游斗能力也是相当出色。“炸裂光束枪”具有相当珍贵的麻痹效果，再配合最大伤害高达31的“火焰鸟”，能给对手带来沉重的打击。

皮卡丘

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《口袋妖怪》系列

皮卡丘是整个“《口袋妖怪》系列”中人气最高的精灵，虽然它在游戏中地位远没有达到鹤立鸡群的程度，实力更是处于中下游水平，但在各类动画作品和官方活动中它都是当仁不让的主角明星，而且就这么一直红了十几年，与皮卡丘相关的周边产品更是不计其数。在任天堂旗下所有的角色形象中，皮卡丘的地位几乎仅次于马里奥。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★★★
体重	★★
投技距离	★
负重能力	23

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

必杀技详解

通常1・电击（でんげき）	
伤害	3～6
击飞能力	F（前方）
特殊效果	地形适应
通常2・电磁波（でんじは）	
伤害	1～3
击飞能力	F（前方）
特殊效果	麻痹、地形适应
通常3・电击震荡（でんきショック）	
伤害	3～10
击飞能力	F（前方）
特殊效果	无
横1・火箭头槌（ロカットずつき）	
伤害	6～21
击飞能力	A（前方）
特殊效果	可蓄力
横2・电击头槌（でんげきずつき）	
伤害	9～19（10 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	可蓄力
横3・威力头槌（パワフルずつき）	
伤害	1～32
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	可蓄力
上1・电光石火（でんこうせっか）	
伤害	5（2 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	方向控制、追加按键、下落无防备
上2・电光石火落（でんこうせっかおとし）	
伤害	6（2 hits全中）
击飞能力	E（上方）
特殊效果	方向控制、追加按键、下落无防备、击坠
上3・瞬速（しゅんそく）	
伤害	5
击飞能力	E（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备
下1・雷电（かみなり）	
伤害	23（2 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	击坠
下2・自我放电（じこほつでん）	
伤害	19（3 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	无
下3・高点落雷（たかいかみなり）	
伤害	11～13（2hits）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	击坠

王牌・高压电击（ボルテッカ－）	冲撞	放电
伤害	2～5	23（2 hits全中）
击飞能力	B（前方）	B（前方）
特殊效果	方向控制、追加按键	无

角色性能简评

皮卡丘是一名既有速度又有力量、同时还能进行远程牵制的全能型角色，只不过他的普通技并不是很好用，而必杀技又不容易掌握好操作技巧，所以上手门槛还是挺高的。皮卡丘的速度主要体现在“电光石火”或“电光石火落”这两招，因为它们可以连续使用两次，所以能够实现大范围移动，或是V字形迂回；而力量则体现在“火箭头槌”或“威力头槌”这两招，要打出伤害的话必须借助时间差以及地形障碍掩护才行。

喷火龙

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《口袋妖怪》系列



喷火龙是《口袋妖怪 红・绿》的三个初始主角精灵之一，一直以来都有相当不错的人气，在《口袋妖怪 X・Y》的推动下又达到了一个新的巅峰。从某种意义上来说，喷火龙也算是“《口袋妖怪》系列”的重要招牌角色之一。本作还与时俱进收录了喷火龙的 MEGA 进化形态，对于喜欢这只精灵的玩家来说算是个值得惊喜的好消息。

能力评价

攻击力	★★★★
移动速度	★★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★
体重	★★★★★
投技距离	★★★★
负重能力	27

特殊能力

3段跳跃：以任意方式跳跃在空中后，还可以再小幅度跳跃2次。

必杀技详解

通常1・火焰放射（かえんほうしゃ）	
伤害	8（4 hits全中）
击飞能力	F（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制
通常2・炎之牙（ほのおのキバ）	
伤害	10（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制
通常3・火炎弹（ほのおだま）	
伤害	9（3 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	火焰、方向控制
横1・烈焰驱动（フレアドライブ）	
伤害	19（2 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应
横2・爆裂燃烧（ブラストバ－ン）	
伤害	28（5 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应
横3・龙潜（ドラゴンダイブ）	
伤害	13（9 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	地形适应
上1・飞天（そらをとぶ）	
伤害	17（6 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、下落无防备
上2・螺旋上升攻击（巻きあげる）	
伤害	22（8 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、下落无防备
上3・飞向高空（たかくとぶ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	霸体、下落无防备
下1・碎岩（いわくだき）	
伤害	29（6 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	霸体
下2・头槌（ヘッドバット）	
伤害	9～12
击飞能力	无
特殊效果	埋地、击坠
下3・落岩（いわとばし）	
伤害	16（5 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	霸体

王牌・MEGA进化（メガシンカ）	突进	大字火
伤害	24（8 hits全中）	16（8 hits全中）
击飞能力	C（斜上）	A（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、追加按键	火焰、霸体

角色性能简评

喷火龙虽然在《口袋妖怪》原作中是速度型精灵，但在本作中则是笨重的力量型角色的代表。喷火龙并不缺高伤害招式，“碎岩”、“烈焰驱动”、“爆裂燃烧”和“螺旋上升攻击”在全中后都能打出很高的伤害。另外，喷火龙尽管整体给人感觉比较迟缓，但它拥有3段跳跃能力，前冲速度也相当不错，玩家要多多利用这些技巧来弥补它固有的机动性不足。

卢卡里奥

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《口袋妖怪》系列



卢卡里奥是《口袋妖怪》第四世代登场的精灵，和皮卡丘、喷火龙、胖丁这些第一世代的先驱相比可以算是后辈中的后辈了。与其他高人气精灵不同的是，卢卡里奥得到了如同“亲儿子”一般的特殊待遇，早在第四世代的首款作品《口袋妖怪 珍珠・钻石》发售近一年之前，卢卡里奥就已经在《口袋妖怪不可思议迷宫》和剧场版《梦幻与波导的勇者》中先行登场，和各位玩家混了个脸熟。被官方如此推崇的精灵，想不红都难。

能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★★
体重	★★★★
投技距离	★★
负重能力	25

特殊能力

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

波导：卢卡里奥所受伤害越高，攻击力越强，且必杀技性能也有所提升。

攀附墙壁：能够在墙壁上滞留一段时间。

必杀技详解

通常1・波导弹（はどうだん）	
伤害	4～29
击飞能力	B（前方）
特殊效果	可蓄力并取消
通常2・牵引波导弹（ひきよせはどうだん）	
伤害	1～24
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	可蓄力并取消、吸引
通常3・贯通波导弹（かんつうはどうだん）	
伤害	2～11
击飞能力	C（前方）
特殊效果	可蓄力并取消

横1・发劲（はっけい）		
出招位置	通常	贴身
伤害	5～20	8～22
击飞能力	D（前方）	B（前方）
特殊效果	无	无
横2・全身发劲（ぜんしんはっけい）		
出招位置	通常	贴身
伤害	4～17	6～17
击飞能力	C（斜上）	A（前方）
特殊效果	地形适应	无
横3・远距离发劲（えんきょりはっけい）		
出招位置	通常	贴身
伤害	2～12	8～22
击飞能力	C（前方）	A（斜上）
特殊效果	无	无

上1・神速（しんそく）	
伤害	4～10
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、地形适应、下落无防备
上2・乘风（かぜにのる）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、地形适应、下落无防备
上3・神速攻击（しんそくアタック）	
伤害	7～18（2 hits全中）
击飞能力	D（上方）
特殊效果	方向控制、地形适应、下落无防备
下1・影分身（かげぶんしん）	
伤害	7～18
击飞能力	B（上方）
特殊效果	当身
下2・回避反击（みかわしカウンター）	
伤害	6～17
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	无
下3・麻痹分身（しびれぶんしん）	
伤害	1～5（3 hits全中）
击飞能力	F（上方）
特殊效果	麻痹、当身
王牌・MEGA进化（メガシンカ）	
伤害	因招式而异
击飞能力	因招式而异
特殊效果	因招式而异

角色性能简评

“波导”这个特殊能力是卢卡里奥的特色所在。当卢卡里奥受到伤害时就会积蓄波导能量，它手上的蓝焰效果会增强，此时它的攻击力会得到提升，同时部分必杀技的性能也有所增强。虽然波导能量能够大幅度增强卢卡里奥的战斗力，但因为它在此时也处于负伤状态，很容易被对手击飞，玩家在发起进攻时一定得多加小心才行。另外波导能量也能大幅度增强“神速”等招式的位移距离，但方向把握不好的话反而容易导致坠崖，这点也要注意。

胖丁

使用条件：取得30件装备，或完成120场自由对战，再战胜乱入的胖丁。

主要登场作品：《口袋妖怪》系列

胖丁作为与皮卡丘同样走可爱路线的精灵，然而在游戏中远不如皮卡丘那么有名，但也在早期的动画中却也给观众留下了深刻的印象，在“《大乱斗》系列”中更是出尽风头，不但在各个游戏中全勤出席，还总是以隐藏角色的身分出现。



能力评价

项目	评价
攻击力	★
移动速度	★
跳跃能力	★★
回归能力	★★★★★
体重	★
投技距离	★
负重能力	25

特殊能力

6段跳跃：以任意方式跳跃在空中后，还可以再小幅度跳跃5次。

必杀技详解

通常1・滚动（ころがる）	
伤害	6～14
击飞能力	A（前方）
特殊效果	可蓄力、地形适应、方向控制
通常2・持续滚动（ころがりつづける）	
伤害	4（4 hits全中）
击飞能力	F（上方）
特殊效果	可蓄力、地形适应、方向控制
通常3・猛烈滚动（もうれつにころがる）	
伤害	7～23
击飞能力	A（前方）
特殊效果	可蓄力、地形适应
横1・拍打（はたく）	
伤害	11
击飞能力	B（上方）
特殊效果	护盾削减、方向控制
横2・横向拍打（よこへはたく）	
伤害	7
击飞能力	C（前方）
特殊效果	护盾削减
横3・连续拍打（たくさんはたく）	
伤害	9（5 hits全中）
击飞能力	C（上方）
特殊效果	护盾削减、方向控制
上1・唱歌（うたう）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	睡眠
上2・高音（ハイパーボイス）	
伤害	4～6
击飞能力	C（前方）
特殊效果	无
上3・讨厌的歌声（せをむけるうた）	
伤害	4（6 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	强制转向
下1・睡眠（ねむる）	
伤害	20
击飞能力	S（上方）
特殊效果	开花

※睡眠的攻击判定非常小且持续时间极短，但伤害和击飞能力都是一等一的。

下2・飞升睡眠（とんでねむる）	
伤害	10～15
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	开花
下3・苏醒攻击（めざめアタック）	
伤害	15
击飞能力	A（前方）
特殊效果	火焰
王牌・变大（おおきくなる）	
伤害	17
击飞能力	A（前方）
特殊效果	无

角色性能简评

胖丁虽然被定位成“吉祥物”一类的角色，但它的实力还算可圈可点，如果玩家习惯了它的独特作战风格后会发现它还是挺厉害的。胖丁的步行和奔跑速度比较慢，且通常攻击和粉碎攻击的攻击范围都比较短，在地面战中会比较吃亏；但它的跳跃能力比较优秀，尤其是它跳在空中后有较快的移动速度，再配合那个跳跃后再漂浮5次的能力以及横必杀技“拍打”（はたく），完全可以做到像飞机一样在空中自由穿梭。这样看的话，胖丁的实际机动能力还是相当不错的，玩家要多利用这个优势打空中战，而且基本不用担心如何去回归场地。

上忍蛙

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《口袋妖怪》系列



上忍蛙是“《口袋妖怪》系列”最新的六世代主角精灵之一，由于它的人气远高于草系的重铠鼠和火系的魔法狐，所以有幸入选了这款《大乱斗》游戏。上忍蛙在原作中的大部分代表性特征都得到了再现，使玩家对这只身手矫健的青蛙忍者留下了很深刻的印象，但稍稍有些遗憾的是，上忍蛙那著名的“变幻自在”特性却没能保留下来。

能力评价

项目	评价
攻击力	★★★
移动速度	★★★★★
跳跃能力	★★★★★
回归能力	★★★★
体重	★★★
投技距离	★★★
负重能力	24

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

攀附墙壁：能够在墙壁上滞留一段时间。

必杀技详解

通常1・水流手里剑（みずしゅりけん）	
伤害	3～12（6 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	可蓄力取消
通常2・停顿手里剑（とどまるしゅりけん）	
伤害	6～12（6 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	可蓄力取消
通常3・变幻手里剑（へんげんしゅりけん）	
伤害	3
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	可蓄力取消、吸引
横1・影袭（かげうち）	
伤害	10～12
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	可蓄力
横2・强烈影袭（きょうれつかげうち）	
伤害	15～17
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	可蓄力
横3・迅速影袭（じんそくかげうち）	
伤害	6～7
击飞能力	C（上方）
特殊效果	可蓄力
上1・高压水泵（ハイドロポンプ）	
伤害	6（3 hits全中）
击飞能力	无
特殊效果	追加按键、方向控制、下落无防备
上2・大型水泵（おおきなポンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	追加按键、方向控制、下落无防备
上3・单发水泵（たんぱつポンプ）	
伤害	5
击飞能力	C（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备
下1・替身（みがわり）	
伤害	11～14
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	当身、方向控制
下2・微尘之术（みじんのじゅつ）	
伤害	8～10
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰
下3・蓄力替身（ためるみがわり）	
伤害	15～18
击飞能力	A（上方）
特殊效果	当身、护盾削减
王牌・忍者的桧扇（しのびのひおうぎ）	
伤害	52（18 hits全中）
击飞能力	S（下方）
特殊效果	无

角色性能简评

上忍蛙拥有一流的机动能力，但它的攻击力甚至比一般的速度型角色还要弱一些，所以玩家在使用它的时候要通过密不透风的进攻来创造机会才行。因为上忍蛙的必杀技都比较适合用来拦截对手的招式，像“影袭”和“替身”都更适合后发制人，如果玩家能把对手的攻击节奏带得像自己一样快，在对攻时就会非常有利了。

猎鸭犬

使用条件：使用8名不同的角色通关简洁模式，或完成110场自由对战，再战胜乱入的猎鸭犬。

主要登场作品：《打鸭子》

猎鸭犬就是FC时代著名光枪射击游戏《打鸭子》中的那只猎犬，如果玩家没有成功射中鸭子而使其逃走的话，猎鸭犬就会从草丛中冒出来并嘲笑玩家，相信玩过这款游戏的玩家对这一幕的印象还是挺深刻的。值得一提的是，这名角色把FC当年的三大光枪射击游戏——《打鸭子》、《荒野枪手》和《警技射击》中的经典元素融为一体，给人带来浓厚的怀旧感。



能力评价

攻击力	★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★★
体重	★★
投技距离	★★★★
负重能力	23

特殊能力

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・技巧射击（トリックショット）	
伤害	8/1
击飞能力	A（斜上）/C（前方）
特殊效果	火焰、追加按键
通常2・一枪爆发（ワンショットバースト）	
伤害	7/5
击飞能力	B（斜上）/F（前方）
特殊效果	火焰、追加按键
通常3・Z型射击（ジグザグショット）	
伤害	2～4/6/6
击飞能力	B（上方）
特殊效果	火焰、追加按键
横1・飞碟射击（クレー射击）	
伤害	5/5（3 hits全中）
击飞能力	B（斜上）/C（斜上）
特殊效果	追加按键
横2・上升飞碟（上升クレー）	
伤害	2～8
击飞能力	C（上方）
特殊效果	无
横3・击碎飞碟（クレー砕き）	
伤害	6/7
击飞能力	B（上方）/C（上方）
特殊效果	追加按键
上1・野鸭跳跃（ダックジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备
上2・野鸭跳跃攻击（つかみダックジャンプ）	
伤害	8（7 hits全中）
击飞能力	C（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备
上3・野鸭高跳（ダックハイジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备

下1・荒野枪手（ワイルドガンマン）	
伤害	因角色而异
击飞能力	因角色而异
特殊效果	因角色而异
※头戴墨西哥宽边帽的枪手最强。	
下2・快枪手（早击ちガンマン）	
伤害	因角色而异
击飞能力	因角色而异
特殊效果	因角色而异
※头戴墨西哥宽边帽的枪手最强。	
下3・坚韧枪手（タフネスガンマン）	
伤害	因角色而异
击飞能力	因角色而异
特殊效果	因角色而异
※头戴墨西哥宽边帽的枪手最强。	
王牌・光枪装置（光线铳セット）	
伤害	45（19 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	无

角色性能简评

猎鸭犬虽然看起来像是由鸭子和猎犬这两个角色所构成，但它并不像罗塞塔和奇可以及皮克敏和奥利玛那样以“双人战”作为特征。该角色的独特之处在于“光枪射击”，这不但能让玩法变得有趣，同时也能勾起很多老玩家的怀旧情结。“技巧射击”会首先召唤出一个炸药罐，之后猎鸭犬可以用其他招式来击飞炸药罐，或是再按下必杀键在屏幕上进行光枪射击，从而使炸药罐不断移动，直到它接触在对手身上爆炸为止，不过光枪射击本身并不具有攻击判定。“飞盘射击”也是同理，会先丢出一个具有攻击判定的飞盘，再按下必杀键的话会在屏幕上追踪飞盘的轨迹进行光枪三连射，如果射中对手的话也会对其造成伤害。



游戏机器人

使用条件：获得200种以上的手办，或完成70场自由对战，再战胜乱入的游戏机器人。

主要登场作品：《层层叠》、《陀螺机器人》、《马里奥赛车DS》

游戏机器人的英文名叫做R.O.B，全称为Robotic Operating Buddy（大意为玩家的机器人游戏伙伴），因为这个形象在《马里奥赛车DS》和《瓦里奥制造》中都有亮相，所以相信大家对它应该不会太陌生。游戏机器人其实是FC主机的一个外设周边，通过屏幕图像的捕捉功能来控制2P手柄的按键操作，使玩家在独自一人的时候也能享受到合作的乐趣。可惜的是游戏机器人的技术并不成熟，给玩家带来的游戏体验也极差，所以它在《层层叠》和《陀螺机器人》两款游戏中亮相后，就从游戏的历史舞台中消失了。



能力评价

攻击力	★★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★★★★
体重	★★★★
投技距离	★
负重能力	26

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・机器人光束（ロボビーム）	
伤害	7～17（2 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制
通常2・广角光束（ワイドアングルビーム）	
伤害	7～15（2 hits全中）
击飞能力	D（上方）
特殊效果	火焰、方向控制
通常3・无限机器人光束（无限ロボビーム）	
伤害	7～14（2 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制
横1・回转臂膀（アームスピン）	
伤害	13（12 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、反弹飞行道具、可按键连打
横2・反弹式臂膀（リフレクトアーム）	
伤害	2～4
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	反弹飞行道具、可按键连打

横3・逆向回转臂膀（反转アームスピン）	
伤害	6（2 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	强制转向
上1・机器人燃炉（ロボバーナー）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、追加按键
上2・机器人火箭（ロボロケット）	
伤害	5～8
击飞能力	F（上方）
特殊效果	火焰、方向控制、击坠
上3・高速机器人燃炉（高速ロボバーナー）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、追加按键
下1・陀螺（ジャイロ）	
伤害	2～10
击飞能力	C（前方）
特殊效果	可蓄力、追加按键
※扔出去的陀螺可以捡起来再度使用。	
下2・火焰陀螺（ファイアジャイロ）	
伤害	3～12
击飞能力	C（前方）
特殊效果	火焰、可蓄力、追加按键
※扔出去的陀螺可以捡起来再度使用。	
下3・打滑陀螺（スリップジャイロ）	
伤害	5～10（2 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	可蓄力、追加按键
※扔出去的陀螺可以捡起来再度使用。	
王牌・超级扩散机器人光束（スーパー扩散ロボビーム）	
伤害	45（47 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	麻痹、方向控制

角色性能简评

“能源”是游戏机器人的特色系统。当它使用“机器人光束”和“广角光束”，或是用能够回场的上必杀技时都需要消费能源，当能源耗尽后这些招式会在一定时间内不能使用。

奈斯

使用条件：在简洁模式中通关一次，或完成10场自由对战，再战胜乱入的奈斯。

主要登场作品：《Mother 2》



奈斯是《Mother 2》的男主角，本是一个生活在小镇中的平凡少年，却因为一个偶然的机遇得知了外星人要侵略地球的阴谋，从此踏上了拯救地球的征程。虽然这个拯救世界的剧情看起来有点俗套，但因为游戏世界观以现实世界为蓝本，且游戏中的不少事物也影射到了一些社会现状，使得这个系列意外地发人深省。该系列的日版名字“Mother”其实指的就是全人类的地球母亲，而英文版名称则改为了更加直白的“EarthBound”。

能力评价

攻击力	★★★★
移动速度	★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★
体重	★★★★
投技距离	★★★
负重能力	25

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・PK闪耀（PKフラッシュ）	
伤害	9～37
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制、可蓄力、下落无防备
※利用蓄力来控制光弹爆炸时机，利用方向来控制光弹的降落轨迹。	

通常2・上升PK闪耀（ライジングPKフラッシュ）	
伤害	6～24
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制、可蓄力、下落无防备

通常3・PK冰冻（PKフリーズ）	
伤害	10～19
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	冰冻、方向控制、可蓄力、下落无防备

横1・PK火焰（PKファイヤー）	
伤害	22（10 hits全中）
击飞能力	F（斜上）
特殊效果	火焰

横2・PK火柱（PKフレイムピラ－）	
伤害	52（11 hits全中）
击飞能力	C（上方）
特殊效果	无

横3・吹飞PK火焰（ふっとびPKファイヤ－）	
伤害	9（2 hits全中）
击飞能力	B（前方）
特殊效果	火焰

上1・PK雷电（PKサンダ－）	
伤害	9（2 hits全中）/21～25
击飞能力	C（前方）/A（前方）
特殊效果	方向控制、地形适应、下落无防备

上2・贯通PK雷电（贯通PKサンダ－）	
伤害	11（5 hits全中）/25（11 hits全中）
击飞能力	C（斜上）/A（斜上）
特殊效果	方向控制、地形适应、下落无防备

上3・大型PK雷电（ビッグPKサンダ－）	
伤害	13（2 hits全中）/30
击飞能力	B（斜上）/A（斜上）
特殊效果	方向控制、地形适应、下落无防备

下1・超能防护网（サイマグネット）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	无
※能吸收非实弹类飞行道具，用来回复血量。	

下2・超能吸引攻击（吸引サイアタック）	
伤害	5～10
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	吸引

下3・流动防护网（フロントサイマグネット）	
伤害	9
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	无

王牌・星之风暴（スタ－スト－ム）	
伤害	8
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制

角色性能简评

奈斯的攻击招式完全出自于原作设定，除了身为救世主特有的超能力以外，就是与“平凡少年”身分相符合的溜溜球和棒球棍了。就人物性能而言，奈斯有点强得离谱，他的攻击力、攻击范围和移动速度都相当优秀，横粉碎攻击的“棒球棍挥打”很容易将对手一击必杀，而第二段跳跃的性能又好得出奇。但他的必杀技操作难度就比较大，像“PK闪耀”、“大型PK雷电”等招式，虽然威力很高，但要打中对手可不是件容易的事。

铁鹰队长

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《未来赛车》系列

铁鹰队长是“《未来赛车》系列”中的主角，虽然表面看起来有几分邪气，但实际上却是不折不扣的热血男儿，通过赢得竞速比赛和抓捕恶人来赚取赏金。“F-Zero”这个名称其实出自F1（一级方程式赛车），意思是比F1的赛车标准更高一级，竞速场面也更加令人血脉贲张。

能力评价

攻击力	★★★★
移动速度	★★★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★
体重	★★★★
投技距离	★★★
负重能力	25

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・铁鹰拳（ファルコンパンチ）		
	地面	空中
伤害	25～28	22～25
击飞能力	A（斜上）	A（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应、方向控制	火焰、方向控制

通常2・前冲铁鹰拳（ダッシュファルコンパンチ）		
出招位置	地面	空中
伤害	11～22	11～20
击飞能力	A（斜上）	A（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应、方向控制	火焰、方向控制

通常3・大号铁鹰拳（ビッグファルコンパンチ）		
出招位置	地面	空中
伤害	6～25	6～22
击飞能力	A（斜上）	A（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应、方向控制	火焰、方向控制

横1・铁鹰勾拳（ファルコンナックル）		
出招位置	地面	空中
伤害	9	8
击飞能力	B（上方）	C（下方）
特殊效果	火焰、地形适应	火焰、下落无防备、击坠

横2・重型铁鹰勾拳（ヘビ－ファルコンナックル）		
出招位置	地面	空中
伤害	12	12
击飞能力	A（上方）	B（斜上）
特殊效果	火焰、霸体、地形适应	火焰、霸体、下落无防备

横3・回身铁鹰勾拳（ブルバックファルコンナックル）		
出招位置	地面	空中
伤害	8	7
击飞能力	A（斜上）	B（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应	火焰、下落无防备

上1・铁鹰冲锋（ファルコンダイブ）	
伤害	17（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制、下落无防备

上2・铁鹰升龙（ファルコンアッパ－）	
伤害	8
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	下落无防备

上3・爆裂铁鹰冲锋（バ－ストファルコンダイブ）	
伤害	25（2 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、下落无防备

下1・铁鹰踢（ファルコンキック）		
出招位置	地面	空中
伤害	7～13	24（2 hits全中）
击飞能力	B（前方）	B（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应	火焰

下2・高压铁鹰踢（ゴリ押しファルコンキック）		
出招位置	地面	空中
伤害	11（5 hits全中）	23（10 hits全中）
击飞能力	A（斜上）	B（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应	火焰

下3・闪电铁鹰踢（ライトニングファルコンキック）		
出招位置	地面	空中
伤害	6～12	18（2 hits全中）
击飞能力	C（斜上）	B（斜上）
特殊效果	地形适应	麻痹

王牌・蔚蓝铁鹰（ブル－ファルコン）	
伤害	40（3 hits全中）
击飞能力	S（前方）
特殊效果	无

角色性能简评

铁鹰队长算是力量速度型角色，拥有一流的肉搏能力，而且招式也都比较容易操作，总体来说是一个非常好用的角色。“铁鹰拳”虽然表面看上去有着恐怖的威力，但这招的成功率并不高，而且伤害也并不比空中版本的“铁鹰踢”和“高压铁鹰踢”高多少。也正因为那两招的出色性能，所以铁鹰队长应该多贯彻以空对地攻击为主的战术打法。

村民

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《动物之森》系列

村民是玩家在《动物之森》中所扮演的形象，此外还在《马里奥赛车8》中作为DLC角色出现过。在角色颜色选择界面中，玩家可以在8个发型、肤色和服装都各不相同的男女村民中选出一个自己喜欢的形象。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★
体重	★★★
投技距离	★★★★
负重能力	24

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・接受/送出（しまう/とり出す）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	追加按键

通常2・开花/送出（さかせる/とり出す）	
伤害	10
击飞能力	C（前方）
特殊效果	开花、追加按键

通常3・广泛接受/送出（ワイドにしまう/とりす）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	追加按键

横1・陶偶火箭（ハニワくんロケット）		
攻击方式	火箭	爆炸
伤害	5～7	12
击飞能力	C（斜上）	A（斜上）
特殊效果	追加按键、下落无防备	火焰

横2・乘坐陶偶（のぼるハニワくん）		
攻击方式	火箭	爆炸
伤害	5～8	14
击飞能力	C（斜上）	B（斜上）
特殊效果	追加按键、下落无防备	火焰

横3・放出陶偶（押し出すハニワくん）		
攻击方式	火箭	爆炸
伤害	12（5 hits全中）	6
击飞能力	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	追加按键、下落无防备	火焰

上1・气球之旅（バルーントリップ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、追加按键、下落无防备

上2・爆发气球之旅（爆発バルーントリップ）	
伤害	18（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・气球高跳跃（バルーンハイジャンプ）	
伤害	6～10（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备

下1・播种/浇水/砍伐（タネ植え/水やり/伐采）			
攻击步骤	树苗	砍伐	树木倒下
伤害	13～18	14	15～25
击飞能力	B（上方）	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	地形适应	无	无

下2・反击的播种/浇水/砍伐（反击のタネ植え/水やり/伐采）					
攻击步骤	种子	树苗	砍伐	树木反击	树木倒下
伤害	2	10～12	6	5	8～12
击飞能力	F（前方）	A（上方）	C（前方）	B（前方）	A（斜上）
特殊效果	地形适应	无	无	当身	无

下3・播种/大量浇水/砍伐大树（タネ植え/大量水やり/大木伐采）			
攻击步骤	树苗	砍伐	树木倒下
伤害	16～20	16	18～27
击飞能力	A（上方）	A（斜上）	S（斜上）
特殊效果	地形适应	无	无

王牌・梦想之家（ゆめのマイハウス）	
伤害	45（26 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	无

角色性能简评

村民的下必杀技是由“播种”、“浇水”和“伐木”这三个步骤所组成。首先村民需要选择一个位置播种（其中下必杀技2的种子还具有攻击判定），接着在播种的位置浇水，使种子长成大树，再用伐木将大树砍倒（大树倒下时威力很高），最后还可以将余下的木柴捡起后投掷出去（类似于一般的飞弹）。虽然这一系列招式用起来稍微有些麻烦，但的确是非常有趣的攻击方式。

皮克敏＆奥利玛

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《皮克敏》系列



皮克敏和奥利玛都是来自于“《皮克敏》系列”的角色形象，前者是神秘行星中的原住民，设计灵感源自于宫本茂自家后院中的花卉植物；后者则是“矛盾货运公司”的宇航送货员，他需要在皮克敏的帮助下完成一系列的冒险任务。在角色颜色选择界面中，玩家可以把奥利玛替换成在《皮克敏 3》中新登场的角色奥尔夫。

能力评价

项目	评价
攻击力	★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★
体重	★★★
投技距离	★★★★★
负重能力	23



特殊能力

皮克敏：特定招式需要在持有皮克敏时才能生效，皮克敏的颜色会影响到招式效果。

必杀技详解

通常1・拔出皮克敏（ピクミンひっこ抜き）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	无

通常2・拔出坚韧皮克敏（顽丈なピクミンひっこ抜き）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	无

通常3・拔出爆裂皮克敏（爆裂抜き）					
颜色	红色	黄色	蓝色	白色	紫色
伤害	8	8	8	5	10
击飞能力	B（前方）	B（斜上）	B（上方）	C（斜上）	A（斜上）
特殊效果	火焰	无	无	无	无

横1・投掷皮克敏（ピクミン投げ）					
颜色	红色	黄色	蓝色	白色	紫色
伤害	10（8 hits全中）	10（8 hits全中）	10（8 hits全中）	20（8 hits全中）	6
击飞能力	无	无	无	无	C（前方）
特殊效果	火焰、皮克敏、地形适应	皮克敏、地形适应	皮克敏、地形适应	皮克敏、地形适应	地形适应

横2・投掷黏着皮克敏（ねんちゃくピクミン投げ）					
颜色	红色	黄色	蓝色	白色	紫色
伤害	16（16 hits全中）	16（16 hits全中）	16（16 hits全中）	32（16 hits全中）	5
击飞能力	无	无	无	无	C（前方）
特殊效果	火焰、皮克敏	皮克敏	皮克敏	皮克敏	无

横3・投掷冲撞皮克敏（体当たりピクミン投げ）					
颜色	红色	黄色	蓝色	白色	紫色
伤害	5	5	5	3	8
击飞能力	E（前方）	E（前方）	E（前方）	F（前方）	B（斜上）
特殊效果	火焰	无	无	无	无

上1・皮克敏之羽（羽ピクミン）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、追加按键、下落无防备

上2・大跳跃皮克敏之羽（大ジャンプ羽ピクミン）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・力量皮克敏之羽（ワフル羽ピクミン）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备

下1・皮克敏整列（ピクミン整列）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	霸体

下2・整列撞击（整列タックル）					
颜色	红色	黄色	蓝色	白色	紫色
伤害	4（2 hits全中）	4（2 hits全中）	4（2 hits全中）	5（2 hits全中）	10（2 hits全中）
击飞能力	F（前方）	F（前方）	F（前方）	F（前方）	E（斜上）
特殊效果	火焰、霸体	霸体	霸体	霸体	霸体

下3・反转之笛（反转の笛）	
伤害	1（2 hits全中）
击飞能力	无
特殊效果	强制转向、牵引

王牌・一天结束（一日の终わり）	
伤害	45（18 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、埋地、方向控制、击坠

角色性能简评

皮克敏会在奥利玛某些特定招式的命令下进行攻击，还可以为奥利玛抵挡对手的攻击。不过在承受一定伤害或者坠崖后会死亡，此时奥利玛需要用“拔出皮克敏”等通常必杀技来获得一只新的皮克敏。其中拔出的坚韧皮克敏拥有相当于正常10倍的血量，但行动速度比较差；而爆裂皮克敏具有伤害效果，但血量很低。

皮克敏一共有红、黄、蓝、白、紫5种颜色，每种皮克敏都有自己擅长的攻击方式，如紫色皮克敏擅长各种空中攻击和粉碎攻击但攻击范围较短，红色皮克敏的伤害比紫色皮克敏低但射程更优秀，蓝色皮克敏更擅长投技，白色皮克敏在使用横必杀技“投掷皮克敏”和“投掷黏着皮克敏”时会有更高的伤害等等。另外奥利玛同时可以携带3只皮克敏，且这三只皮克敏会轮流进行攻击，等待攻击的那只皮克敏头上会有一个红色箭头标记，玩家可以根据自己的战术需要来选出最合适的皮克敏来发动攻击。

Wii Fit 教练

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《Wii Fit》系列



Wii Fit 教练是 Wii 平台的著名体感游戏《Wii Fit》中的角色，负责指引玩家进行健身训练并提供动作示范。她和村民一样，都是曾经计划在《任天堂全明星大乱斗 X》登场但后来被取消的角色，如今以完美的形态在本作中复活。在角色颜色选择界面中，玩家可以把 Wii Fit 教练的性别改为男性。

能力评价

项目	评价
攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★
体重	★★★
投技距离	★★★★
负重能力	24

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

必杀技详解

通常1・太阳礼拜	
伤害	5～18
击飞能力	B（前方）
特殊效果	可蓄力取消

通常2・浓缩太阳礼拜	
伤害	3～20
击飞能力	B（前方）
特殊效果	可蓄力取消

通常3・放出太阳礼拜（押し出し太阳礼拜）	
伤害	4（4 hits全中）～12（8 hits全中）
击飞能力	D（前方）
特殊效果	可蓄力取消

横1・头球射门（ヘディング）		
攻击点	头顶	足球
伤害	15	8～11
击飞能力	B（前方）	C（斜上）
特殊效果	追加按键、击坠	地形适应

横2・大号足球（大きいボール）		
攻击点	头顶	足球
伤害	15	4～9
击飞能力	B（下方）	C（斜上）
特殊效果	追加按键、击坠	地形适应

横3・重型足球（重いボール）		
攻击点	头顶	足球
伤害	15	11～16
击飞能力	B（斜上）	C（斜上）
特殊效果	追加按键、击坠	地形适应

上1・燃烧呼啦圈舞蹈（燃焼フープダンス）	
伤害	5
击飞能力	D（前方）
特殊效果	方向控制、可按键连打、下落无防备

上2・特大呼啦圈舞蹈（特大フープダンス）	
伤害	30（5 hits全中）
击飞能力	D（前方）
特殊效果	方向控制、可按键连打、下落无防备

上3・牵引呼啦圈舞蹈（牵引フープダンス）	
伤害	10（5 hits全中）
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	方向控制、可按键连打、吸引、下落无防备

下1・腹式呼吸	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	追加按键

下2・爆裂腹式呼吸	
伤害	8～15
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、追加按键

下3・耐受腹式呼吸（耐える腹式呼吸）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	霸体、追加按键

王牌・Wii Fit	
伤害	40（8 hits全中）
击飞能力	A（前方）
特殊效果	火焰

角色性能简评

Wii Fit教练的所有招式都是标准的健身动作，对这方面有兴趣的玩家不妨多关注一下。该角色属于偏重速度和技巧的类型，其中下必杀技“腹式呼吸”是其特色系统。Wii Fit教练在使用腹式呼吸身上会出现一个白圈和一个红圆，当白圈缩小到与红圆完全重合时，按下必杀键就会回复少量生命值并提升攻击力，如果没有在这个时机按键的话就不会获得任何增益效果。腹式呼吸无论使用成功与否，都最好不要连续使用，否则的话第二次腹式呼吸的白圈缩小速度会极其缓慢，会给对手留下极大的破绽。

马里奥医生

使用条件：使用马里奥通关4.0难度以上的简洁模式，或完成60场自由对战，再战胜乱入的马里奥医生。

主要登场作品：《马里奥医生》

马里奥医生的造型来自于同名的经典益智游戏，不过本作中他只能算是马里奥的翻版角色，除了造型和下必杀技之外，并没有明显的性能差别。《马里奥医生》中的著名元素“胶囊”虽然在本作中也得到了再现，不过同样也没什么存在感。



能力评价

项目	评价
攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★
体重	★★★★
投技距离	★★
负重能力	25

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・胶囊（カプセル）	
伤害	4～5
击飞能力	E（前方）
特殊效果	无

通常2・高速胶囊（高速カプセル）	
伤害	1～3
击飞能力	F（前方）
特殊效果	无

通常3・巨大胶囊（巨大カプセル）	
伤害	16（10 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	无

横1・超级布单（スーパーシーツ）	
伤害	7
击飞能力	无
特殊效果	强制转向、反射飞行道具

横2・冲击布单（冲击のシーツ）	
伤害	12
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	无

横3・风之布单（风のシーツ）	
伤害	0～5
击飞能力	E（前方）
特殊效果	强制转向、反射飞行道具

上1・超级跳跃勾拳（スーパージャンプパンチ）	
伤害	6～13
击飞能力	B（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上2・超级跳跃（スーパージャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・爆发勾拳（爆发パンチ）	
伤害	23（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制、下落无防备

下1・医生龙卷风（ドクタートルネード）	
伤害	8（5 hits全中）
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、地形适应、可按键连打

下2・吹飞音速龙卷风（ふっとびマッハトルネード）	
伤害	6
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	方向控制、地形适应、击退

下3・龙卷套索（トルネードラリアット）	
伤害	17（2 hits全中）
击飞能力	C（前方）
特殊效果	可按键连打、方向控制、地形适应

王牌・终极马里奥医生（ドクターマリオファイナル）	
伤害	53（18 hits全中）
击飞能力	E（前方）
特殊效果	无

角色性能简评

马里奥医生算是马里奥和路易的“合体”，他的通常必杀技、横必杀技和上必杀技都类似于马里奥，下必杀技则几乎是路易的翻版。总体来说，这名角色并没有什么值得大书特书的特点，用过马里奥和路易的玩家很快就能够掌握其用法。

黑彼特

使用条件：使用3名不同的角色通关简洁模式，或完成50场自由对战，再战胜乱入的黑彼特。

主要登场作品：《新光神话 帕尔蒂娜之镜》

黑彼特是哈迪斯和美杜莎手下的干部成员“邪神潘多拉”使用魔镜创造出的角色，他拥有与彼特完全相同的能力，被赋予了和彼特对抗的使命。但当魔镜被彼特破坏后，被控制了思想和自由的黑彼特从此得到了解放，他与彼特进行了一场堂堂正正的较量后，就义无返顾加入了彼特和帕尔蒂娜的天使阵营。



能力评价

项目	评价
攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★
回归能力	★★★★★
体重	★★★★
投技距离	★★
负重能力	24

特殊能力

4段跳跃：以任意方式跳跃在空中后，还可以再小幅度跳跃3次。

必杀技详解

通常1・神弓镶银之唇（シルバーリップ）	
伤害	3～10
击飞能力	F（斜上）
特殊效果	方向控制、可蓄力

通常2・贯通的神弓（贯通の神弓）	
伤害	6～13
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、可蓄力

通常3・自在的神弓（自在の神弓）	
伤害	2～6
击飞能力	E（斜上）
特殊效果	方向控制、可蓄力

横1・豪腕电磁振荡（豪腕デンショッカー）		
出招位置	地面	空中
伤害	11	9
击飞能力	A（斜上）	C（斜上）
特殊效果	霸体、地形适应	霸体

横2・迎击电磁振荡（迎击デンショッカー）		
出招位置	地面	空中
伤害	13	11
击飞能力	A（上方）	B（上方）
特殊效果	霸体	霸体

横3・超速电磁振荡（超速デンショッカー）		
出招位置	地面	空中
伤害	9	7
击飞能力	B（斜上）	C（斜上）
特殊效果	霸体、地形适应	霸体

上1・飞翔的奇迹（飞翔の奇迹）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备

上2・飞翔攻击（飞翔アタック）	
伤害	6～9
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备

上3・风压跳跃（风压ジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	击退、方向控制、下落无防备

下1・卫星守护者（卫星ガーディアンズ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	反弹飞行道具

下2・冲击守护者（冲击ガ–ディアンズ）	
伤害	5
击飞能力	B（前方）
特殊效果	无
下3・倍增守护者（倍增ガ–ディアンズ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	反弹飞行道具
王牌・黑彼特的狙杖（ブラピの狙杖）	
伤害	40（2 hits全中）
击飞能力	S（斜上）
特殊效果	无

角色性能简评

黑彼特和彼特在大部分方面都比较相同，但又不像露西娜与马尔斯的差别那样微小。黑彼特和彼特的主要区别在于最终王牌技的不同，另外在投技距离和部分招式性能上也有一些细微的不同，但整体战术打法倒是没有什么区别。

露西娜

使用条件：使用马尔斯在不接关的情况下通关简洁模式，或完成40场自由对战，再战胜乱入的露西娜。

主要登场作品：《火焰之纹章 觉醒》

露西娜是《火焰之纹章 觉醒》中的男主角库洛姆的女儿，从未来穿越过来后加入了库洛姆警卫团。由于露西娜在最初亮相时假扮的是"传说中的英雄王马尔斯"，所以她的战斗风格和马尔斯几乎完全相同，把她当作"女版马尔斯"来看待也是没有问题的。

能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★
体重	★★
投技距离	★★
负重能力	23

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・破防斩（シ–ルドブレイカ–）	
伤害	8～24
击飞能力	A（前方）
特殊效果	护盾削减、可蓄力
通常2・风暴推力（スト–ムスラスト）	
伤害	0～11
击飞能力	C（前方）
特殊效果	可蓄力、击退
通常3・突袭前冲（アサルトダッシュ）	
伤害	3～16
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	护盾削减、可蓄力、地形适应

横1・非凡连击（マ–ベラスコンビネ–ション）				
攻击段数	第一段	第二段	第三段	第四段
伤害	3～4	3～4/3～4	4～5/4～5/3～4	5～7/6～8/14(5 hits全中）
击飞能力	E（上方）	E（斜上）/E（上方）	D（前方）/F（斜上）/D（前方）	B（前方）/B（上方）/B（前方）
特殊效果	追加按键	追加按键	追加按键	
横2・轻松连击（イ–ジ–コンビネ–ション）				
攻击段数	第一段	第二段	第三段	第四段
伤害	2～3	2～3	2～3	4～5
击飞能力	E（上方）	E（斜上）	E（上方）	B（斜上）
特殊效果	追加按键	追加按键	追加按键	—
横3・沉重连击（ヘビ–コンビネ–ション）				
攻击段数	第一段	第二段	第三段	第四段
伤害	7～9	9～11/9～11	10～12/10～12/10～12	14～16/13～15/21(5 hits全中）
击飞能力	C（前方）	C（前方）/C（斜上）	A（斜上）/A（上方）/A（前方）	A（上方）/C（前方）
特殊效果	追加按键	追加按键	追加按键	—

上1・海豚斩（ドルフィンスラッシュ）	
伤害	6～11
击飞能力	B（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备
上2・新月斩（クレセントスラッシュ）	
伤害	6～12
击飞能力	C（前方）
特殊效果	方向控制、下落无防备
上3・海豚高跳跃（ドルフィンハイジャンプ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制、下落无防备
下1・反击（カウンタ–）	
伤害	对方攻击的1.2倍
击飞能力	C（前方）
特殊效果	当身

下2・轻松反击（イ–ジ–カウンタ–）	
伤害	对方攻击的0.7倍
击飞能力	C（前方）
特殊效果	当身
下3・居合反击（居合いカウンタ–）	
伤害	对方攻击的1.4倍
击飞能力	C（前方）
特殊效果	当身
王牌・必杀的一击（必杀の一击）	
伤害	60
击飞能力	S（前方）
特殊效果	追加按键

角色性能简评

露西娜其实是马尔斯的翻版，这两名角色几乎没有任何性能差异，使用起来的感觉是完全一样的，区别在于露西娜的攻击范围中的伤害是均匀的，而马尔斯则是强调剑端攻击的高伤害。露西娜的人气颇高，而对于喜欢露西娜这名角色的玩家来说，看到她在游戏中登场相信还是会很高兴吧。

修尔克

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《异度之刃》系列

修尔克是Wii平台独占的RPG大作《异度之刃》的男主角。这款游戏来自于大名鼎鼎的"《异度》系列"（《异度装甲》和《异度传说》两个系列的合称），虽然制作人为了避嫌曾否认它的续作身份，但在很多《异度》玩家的心目中它的正统地位是不可撼动的。而修尔克能在大乱斗中登场，或多或少也有着为即将到来的3DS和Wii U的《异度》加油打气的意味。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★
体重	★★★★
投技距离	★★
负重能力	25

特殊能力

单元模式：能够在翔、疾、盾、斩、击这5种模式中进行切换。

模式名称	强化能力	降低能力
翔	跳跃能力、空中移动速度、上必杀技的上升力	防御力
疾	步行和冲刺速度、空中横移动速度	攻击力、跳跃能力
盾	防御力、护盾值以及护盾回复速度、体重	攻击力、移动速度、跳跃能力
斩	攻击力	防御力、击飞能力
击	击飞能力	攻击力、抵抗击飞能力

必杀技详解

通常1・单元模式（モナドア–ツ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	追加按键
通常2・固化单元模式（决め打ちモナドア–ツ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	追加按键
通常3・极端单元模式（极端モナドア–ツ）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	追加按键
横1・回身斩（バックスラッシュ）	
伤害	9～16
击飞能力	B（前方）
特殊效果	无
横2・跳跃回身斩（ジャンピングバックスラッシュ）	
伤害	8～16
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	无

横3・耐受回身斩（耐えるバックスラッシュ）	
伤害	3～15
击飞能力	D（前方）
特殊效果	霸体
上1・挑空斩（エアスラッシュ）	
伤害	4～5/5
击飞能力	C（上方）/B（前方）
特殊效果	方向控制、追加按键、下落无防备
上2・踏前挑空斩（踏み込みエアスラッシュ）	
伤害	4～5/8
击飞能力	D（上方）/A（斜上）
特殊效果	方向控制、追加按键、下落无防备
上3・强力挑空斩（ストロングエアスラッシュ）	
伤害	6～8/10
击飞能力	D（上方）/B（上方）
特殊效果	方向控制、追加按键、下落无防备
下1・幻象（ビジョン）	
伤害	无
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	当身
下2・冲刺幻象（ダッシュビジョン）	
伤害	无
击飞能力	C（前方）
特殊效果	当身
下3・强化幻影（强化ビジョン）	
伤害	无
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	当身
王牌・组合攻击（チェインアタック）	
伤害	40（14 hits全中）
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	无

角色性能简评

修尔克的最大特色就是利用"单元模式"这个特殊能力来切换战斗风格，并且三招通常必杀技也进一步为玩家提供了自由选择的空间。如果玩家不大适应这种切换打法，完全可以选用"固化单元模式"这一招。简单来说，"翔"和"疾"比较适合游斗，"盾"和"斩"适合肉搏，而"击"则是用来终结重伤的对手。需要注意的是，固化单元模式中，选定的模式直到坠崖死亡之前都无法再次进行变换；而极端单元模式下，能力的强化和下降幅度更大，但持续时间更短。

吃豆人

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《吃豆人》系列



这位大名鼎鼎的吃豆人曾是马里奥问世前成功登陆美国的日本游戏明星，如今早已没有了往日的辉煌，此次加入《任天堂全明星大乱斗》，很显然可以看出，任天堂在“抢救文化遗产”上的努力。

能力评价

攻击力	★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★★★
体重	★★★★
投技距离	★★★★★
负重能力	25

特殊能力

匍匐行走：在蹲下的状态时也能慢慢向前移动。

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・水果标靶（フル–ツタ–ゲット）	
伤害	因种类而异
击飞能力	因种类而异
特殊效果	因种类而异
通常2・奇妙水果标靶（きみょうなフル–ツタ–ゲット）	
伤害	因种类而异
击飞能力	因种类而异
特殊效果	因种类而异
通常3・常驻水果标靶（ながもちフル–ツタ–ゲット）	
伤害	13（9 hits全中）
击飞能力	F（前方）
特殊效果	火焰
横1・能量饵食（パワ–エサ）	
伤害	16～22（2 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、可蓄力
横2・跳跃能量饵食（よくとぶパワ–エサ）	
伤害	15～20（4 hits全中）
击飞能力	D（上方）
特殊效果	霸体、方向控制、可蓄力
横3・牵引能量饵食（引きよせパワ–エサ）	
伤害	16～25（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、吸引、可蓄力
上1・弹簧床跳跃（パックンジャンプ）	
伤害	5～10
击飞能力	C（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备
上2・弹簧床能量跳跃（パックンパワ–ジャンプ）	
伤害	9（5 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	方向控制、下落无防备
上3・流星弹簧床（メテオトランポリン）	
伤害	3～5
击飞能力	C（上方）
特殊效果	埋地、击坠、方向控制、下落无防备
下1・消火栓（消火栓）	
伤害	9～13
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	地形适应
下2・喷火栓（喷火栓）	
伤害	4～15
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰、地形适应
下3・爆裂栓（爆裂栓）	
伤害	9
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰
王牌・超级吃豆人（ス–パ–パックマン）	
伤害	15
击飞能力	A（前方）
特殊效果	方向控制、追加按键

角色性能简评

吃豆人的上必杀技“弹床跳跃”不但能使自己高高跃起，还会在出招时的位置留下一个弹簧床，无论敌我双方都能站在上面再跳跃两次，且一次比一次跳得更高。因为任何角色在从弹簧床弹起后都会处于下落无防备状态，所以吃豆人可以设法把弹簧床放在对手的必经之路上，这样的话可以限制到对手的行动或者使其出现破绽。总而言之，这一招的用法相当值得玩家去考量。

洛克人

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《洛克人》系列



洛克人是Capcom旗下的招牌角色之一，同时也是FC平台的经典动作明星，此次与众多任天堂明星一起出现在《大乱斗》中也算是众望所归，某种意义上说还是任天堂和Capcom交好的的一个重要信号，《大乱斗》家族也会继续吸纳来自“五湖四海”的明星角色。尽管洛克人并没有把他所有的变身能力带入本作，但他的小伙伴们在最终王牌中悉数登场还是挺令人兴奋的。

能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★
体重	★★★★
投技距离	★★★
负重能力	25

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・金属锋刃（メタルブレ–ド）	
伤害	6（2 hits全中）
击飞能力	D（前方）
特殊效果	方向控制
通常2・高速炸弹（ハイパ–ボム）	
伤害	6～8
击飞能力	C（前方）
特殊效果	火焰、方向控制
通常3・阴影锋刃（シャド–ブレ–ド）	
伤害	4（2 hits全中）
击飞能力	D（前方）
特殊效果	方向控制
横1・破碎炸弹（クラッシュボム）	
伤害	8（5 hits全中）
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	火焰
横2・冰冻飞弹（アイススラッシャ–）	
伤害	4
击飞能力	C（上方）
特殊效果	冰冻
横3・风电磁炸弹（デンジャ–ラップ）	
伤害	13（3 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	火焰
上1・拉什跳板（ラッシュコイル）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制

※机械犬拉什可以反复作为跳板。

上2・龙卷之拥（トルネ–ドホ–ルド）	
伤害	6（5 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	无
上3・比特（ビ–ト）	
伤害	无
击飞能力	无
特殊效果	方向控制

下1・绿叶护盾（リ–フシ–ルド）		
	回转中	发射时
伤害	8（4 hits全中）	7（2 hits全中）
击飞能力	F（前方）	C（斜上）
特殊效果	追加按键	无
下2・怨灵护盾（スカルバリア–）		
	回转中	发射时
伤害	无	4（2 hits全中）
击飞能力	无	无
特殊效果	追加按键、反弹飞行道具	无
下3・植物屏障（プラントバリア）		
	回转中	发射时
伤害	12（4 hits全中）	8（2 hits全中）
击飞能力	D（前方）	D（前方）
特殊效果	追加按键	无

王牌・洛克人特殊攻击（ロックマンスペシャル）	
伤害	40（12 hits全中）
击飞能力	A（前方）
特殊效果	火焰、追加效果、吸引

角色性能简评

洛克人的绝大部分招式都能发射出飞弹，甚至包括普通攻击在内。它的站立通常攻击和空中攻击能够连续发射3枚“小白豆”，但射程非常短，威力更是隔靴搔痒的程度；横通常攻击和横粉碎攻击能够发射出威力相对较高的波动炮，但射程还是有限。不过洛克人的必杀技中多得是飞行道具招式，完全不用为自己的远程牵制能力发愁。

索尼克

使用条件：最初可用角色

主要登场作品：《索尼克》系列

因为SEGA曾与任天堂势同水火，而“《索尼克》系列”正是为了抗衡《超级马里奥》而生，所以索尼克曾经算是马里奥的头号宿敌。由于这两个系列都是极其优秀的动作游戏品牌，而索尼克那种酣畅淋漓的高速移动能力也是马里奥所不具备的，很多玩家都期待着两位动作明星有朝一日能够化敌为友。如今SEGA和任天堂早已冰释前嫌，甚至已经成为亲密的合作伙伴，所以索尼克也经常在任天堂的游戏中以贵宾的身分登场。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★★★
跳跃能力	★★★★
回归能力	★★★★
体重	★★
投技距离	★★
负重能力	23

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・追踪攻击（ホ–ミングアタック）	
伤害	5～12
击飞能力	C（前方）
特殊效果	追加按键
通常2・踩踏攻击（ストンピング）	
伤害	5
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	追加按键、击坠
通常3・快速追踪攻击（クリックホ–ミングアタック）	
伤害	8

击飞能力	B（斜上）
特殊效果	无
横1・回转冲刺（スピンダッシュ）	
伤害	18（3 hits全中）
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	方向控制、可蓄力、地形适应、追加按键
横2・埋地回转冲刺（埋め入みスピンダッシュ）	
伤害	16（3 hits全中）
击飞能力	无
特殊效果	埋地、方向控制、可蓄力、地形适应、追加按键
横3・火焰回转冲刺（ファイアスピンダッシュ）	
伤害	19（2 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、方向控制、可蓄力、地形适应、追加按键
上1・弹床跳跃（スプリングシャンプ）	
伤害	4
击飞能力	D（前方）
特殊效果	方向控制
上2・双重弹簧（ダブルスプリング）	
伤害	2
击飞能力	F（前方）
特殊效果	方向控制、追加按键
上3・弹簧头槌攻击（スプリングヘッドアタック）	
伤害	1～7
击飞能力	D（前方）
特殊效果	方向控制
下1・回旋冲锋（スピンチャ－ジ）	
伤害	16（5 hits全中）
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	方向控制、可按键连打、地形适应、追加按键
下2・自动回旋冲锋（オ－トスピンチャ－ジ）	
伤害	13（4 hits全中）
击飞能力	E（斜上）
特殊效果	方向控制、可蓄力、地形适应、追加按键
下3・吸引冲锋（吸引チャ－ジ）	
伤害	11（3 hits全中）
击飞能力	D（斜上）
特殊效果	方向控制、可按键连打、吸引、地形适应、追加按键
王牌・超级索尼克（ス－パ－ソニック）	
伤害	5～16（2 hits全中）
击飞能力	S（斜上）
特殊效果	A（上方）

角色性能简评

索尼克拥有在本作中首屈一指的优秀速度，的确不负“音速”之名。他的高速度不仅体现在出色的行走和奔跑速度上，更主要在于那几招高速移动的必杀技。不过索尼克因为速度实在太快，所以在攻击力方面必然要比一般角色低一些，另外不好控制也算是个不大不小的缺点。玩家需要一定练习后才能掌握索尼克那种风驰电掣般的移动方式。

上2・升天回旋踢（升天スピンキック）		
出招位置	地面	空中
伤害	17（6 hits全中）	16（6 hits全中）
击飞能力	B（斜上）	C（斜上）
特殊效果	方向控制、下落无防备	方向控制、下落无防备
上3・活塞上突拳（突き上げピストンパンチ）		
伤害	11（8 hits全中）	
击飞能力	A（上方）	
特殊效果	方向控制、下落无防备	
下1・头槌打桩（くい打ちヘッドバット）		
出招位置	地面	空中
伤害	20（3 hits全中）	16（2 hits全中）
击飞能力	无	B（斜上）
特殊效果	埋地	击坠
下2・反转踢（反转キック）		
伤害	8	
击飞能力	C（斜上）	
特殊效果	追加按键、方向控制	
下3・百裂突袭（百裂ラッシュ）		
出招位置	地面	空中
伤害	14（9 hits全中）	13（8 hits全中）
击飞能力	C（斜上）	B（斜上）
特殊效果	地形适应	无
王牌・超绝最终突袭（超絶ファイナルラッシュ）		
伤害	45（27 hits全中）	
击飞能力	A（下方）	
特殊效果	无	

角色性能简评

Mii格斗家崇尚的是机动性以及近距离猛攻。他只有通常必杀技1“投掷铁球”能够进行远程攻击，但这招射程较短，其实也只能在中距离发挥出效果。在这里向大家推荐一个“投掷铁球+脑天割+活塞上突拳+百烈突袭”的配招，这种打法比较万金油，在各方面都有一定的能力，上手门槛比较低。



Mii 格斗家

使用条件：完成角色作成后即可使用。

主要登场作品：《邂逅 Mii 广场》

Mii 格斗家在三位 Mii 战士中是最吸引玩家眼球的角色，因为他的必杀技要么力大招沉，要么行云流水，无论玩家怎么配招，他的战斗风格都是那么激进而华丽，能给人带来一种愉悦的视觉享受。Mii 格斗家和其他两位 Mii 战士一样，都会因为 Mii 角色本身的体型因素而影响到角色的能力数值，也就是说每一位玩家制作的 Mii 战士可能都是独一无二的。



能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★
体重	★★★★
投技距离	★
负重能力	25

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・投掷铁球（铁球投げ）		
伤害	3～15	
击飞能力	C（上方）	
特殊效果	地形适应	
通常2・究极上勾拳（究极アッパ－カット）		
	地面	空中
伤害	5～22	4～15
击飞能力	A（上方）	B（上方）
特殊效果	霸体、可蓄力、下落无防备	可蓄力、下落无防备
通常3・爆裂侧踢（爆裂サイドキック）		
	地面	空中
伤害	23～27	19～23
击飞能力	A（斜上）	B（斜上）
特殊效果	霸体、方向控制、火焰	霸体、方向控制、火焰
横1・瞬发百裂踢（瞬发百裂キック）		
	地面	空中
伤害	10（6 hits全中）	9（6 hits全中）
击飞能力	A（上方）	B（上方）
特殊效果	地形适应	下落无防备
横2・燃烧舍身踢（燃烧ドロップキック）		
伤害	10～18	
击飞能力	C（前方）	
特殊效果	火焰、可蓄力	
横3・脑天割（脑天割り）		
伤害	4～13	
击飞能力	C（斜上）	
特殊效果	追加按键、下落无防备、击坠	
上1・天地脚（天地キック）		
伤害	11（3 hits全中）	
击飞能力	C（斜上）	
特殊效果	方向控制、击坠	

Mii 剑士

使用条件：完成角色作成后即可使用。

主要登场作品：《邂逅 Mii 广场》



Mii 剑士则是远近皆能的全面型角色，他既能在远处牵制游斗，又能在近距离发起怒涛汹涌般的连续攻击。玩家利用自定义必杀技的编辑功能，可以组合出最多 3×3×3×3=81 种的不同风格配招方案，再加上装备的搭配，这个角色的可玩性会非常高。

能力评价

攻击力	★★★
移动速度	★★★
跳跃能力	★★
回归能力	★★★
体重	★★★★
投技距离	★
负重能力	25

特殊能力

无

必杀技详解

通常1・龙卷射击（トルネ－ドショット）	
伤害	14（4 hits全中）
击飞能力	B（上方）
特殊效果	地形适应
通常2・光手里剑	
伤害	1～8
击飞能力	D（上方）
特殊效果	无
通常3・快速斩（ラピットスラッシュ）	
伤害	9～23（6 hits全中）
击飞能力	C（前方）
特殊效果	可蓄力
横1・变则急袭斩（变则急袭斩り）	
伤害	10～16
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	可蓄力、下落无防备
横2・疾风斩（疾风斩り）	
伤害	6～10
击飞能力	C（斜上）
特殊效果	可蓄力、地形适应、下落无防备

横3・圆月轮（チャクラム）			
出招位置	地面	空中	粉碎技投掷
伤害	7（7 hits全中）	4	6
击飞能力	D（上方）	D（前方）	D（上方）
特殊效果	方向控制	方向控制	方向控制

上1・火箭下突（ロケット下突き）		
伤害	13（3 hits全中）	
击飞能力	C（斜上）	
特殊效果	方向控制、击坠	
上2・剑刃冲刺（ソードダッシュ）		
伤害	12（7 hits全中）	
击飞能力	C（斜上）	
特殊效果	地形适应、方向控制、下落无防备	
上3・回旋斩（回转斩り）		
出招位置	地面	空中
伤害	5～16	22（9 hits全中）
击飞能力	B（斜上）	B（斜上）
特殊效果	可蓄力	方向控制、下落无防备
下1・反击（カウンター）		
伤害	无	
击飞能力	C（斜上）	
特殊效果	当身	
下2・回身斩（リバーススラッシュ）		
伤害	6	
击飞能力	无	
特殊效果	强制转向、反弹飞行道具	

下3・喷气突刺（ジェットスタブ）		
出招位置	地面	空中
伤害	8～13	20（2 hits全中）
击飞能力	C（前方）	B（前方）
特殊效果	地形适应	无
王牌・终极剑刃（ファイナルエッジ）		
伤害	48（6 hits全中）	
击飞能力	A（前方）	
特殊效果	无	

角色性能简评

Mii剑士本身就是个比较全面的角色，可塑性非常高。在这里向大家推荐一种以速度游斗为核心思路的配招打法——“光手里剑+圆月轮+剑刃冲刺+回身斩”，其中圆月轮可以利用粉碎攻击的指令来投掷出去，这样的话弹速会有很大提升。

Mii 枪手

使用条件：完成角色作成后即可使用。

主要登场作品：《邂逅 Mii 广场》



Mii 枪手是典型的注重远程游击缠斗的射击型角色，拥有各种丰富多彩的飞行道具必杀技，几乎把萨姆斯、福克斯和洛克人这些射击型角色的优点集中在了一起。因为他的每一招必杀技都拥有截然不同的性能，丝毫没有任何雷同之感，所以它能比其他游戏明星打出更多精彩的战术。

能力评价

项目	评价
攻击力	★★★
移动速度	★★
跳跃能力	★★★
回归能力	★★★
体重	★★★★
投技距离	★★
负重能力	25

特殊能力

三角跳：跳跃时接触墙壁后可再度进行反方向跳跃。

必杀技详解

通常1・蓄力射击（ガンナーチャージ）	
伤害	3～22
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	可蓄力取消
通常2・快速射击（ラピッドショット）	
伤害	2～3
击飞能力	无
特殊效果	可按键连打
通常3・发射榴弹（グレネードランチャー）	
伤害	8（5 hits全中）
击飞能力	B（斜上）
特殊效果	火焰、可蓄力
横1・烈焰之柱（フレイムピラー）	
伤害	10（2 hits全中）
击飞能力	C（前方）
特殊效果	火焰
横2・隐形空雷（ステルスボム）	
伤害	10～15
击飞能力	A（斜上）
特殊效果	火焰、可蓄力、下落无防备

横3・导弹（ミサイル）		
	导弹	超级导弹
伤害	4	10
击飞能力	D（前方）	B（斜上）
特殊效果	火焰	火焰
上1・对地射击（ボトムシュート）		
伤害	7	
击飞能力	C（斜上）	
特殊效果	火焰、方向控制、下落无防备	
上2・炮击跳跃冲拳（キャノンジャンプパンチ）		
伤害	17（2 hits全中）	
击飞能力	B（上方）	
特殊效果	火焰、击坠、方向控制、下落无防备	
上3・手臂火箭（アームロケット）		
伤害	无	
击飞能力	无	
特殊效果	方向控制、下落无防备	
下1・反射盾（リフレクター）		
伤害	2	
击飞能力	D（前方）	
特殊效果	反弹飞行道具	
下2・地面爆弹（グラウンドボム）		
伤害	11（2 hits全中）	
击飞能力	B（斜上）	
特殊效果	火焰	
下3・吸收盾（アブソーバー）		
伤害	无	
击飞能力	无	
特殊效果	无	
※能够吸收实弹类飞行道具，并转化为血量回复。		
王牌・火力全开（フルスロットル）		
伤害	49（31 hits全中）	
击飞能力	A（前方）	
特殊效果	方向控制	

角色性能简评

Mii枪手拥有各种丰富的射击武器，在配招时既可以贯彻“速度射击”的方针去游斗，又能够以“射击伤害”为核心思路进行远程牵制。这里为大家分享一种远程牵制的配招——“发射榴弹+隐形空雷+手臂火箭+吸收盾”，对不同风格的对手都有一定的应对能力。

3DS游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了 2014 年 9 月 ~ 2015 年 2 月期间发售的各版本 3DS 游戏共 52 款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为 10 分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本、游戏发售日、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、对应周边情况、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍

游戏实际画面

游戏分项评分

塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

The Legend of Zelda Majora’s Mask 3D

推荐度 10

Nintendo	A・AVG	动作	美版	2015 年 2 月 13 日	1 人	39.99 美元
10 岁以上	对应扩张右滑杆	备注：2015 年 2 月 14 日（日版）				



本作是《时之笛》的续作，也是系列作品中最别具一格的异色作品。本作传承了《时之笛》的穿越和音乐两大要素，林克要在无限循环的三天之内找出拯救世界的方法。游戏的另一重要元素便是“面具”。面具可以赋予林克神奇的力量或崭新的技能，或者是让林克扮演别的角色甚至是敌人，特定的面具还能让林克变身成别的形态。本作有着丰富的支线任务，可以让玩家充分感受到全新大陆塔鲁米那的风土人情，并且体验战斗及冒险之外的别样乐趣。3DS 版新增了两个钓鱼场，里面的鱼有着固定的出现位置和时间，还会对林克脸上的面具有反应，想要全部钓到可不是那么容易的。





画面 音乐 系统 耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	文字冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟 / 战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

机灵粉碎者 神

ガイストクラッシャ－ゴッド

推荐度 6

Capcom	ACT	动作	日版	2014 年 9 月 4 日	1 ~ 4 人	5389 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



本作作为《机灵粉碎者》的资料篇性质续作，不但在系统方面进行了大幅强化和更新，新剧情、新任务、新要素等诸多内容以及“神篇”这个全新篇章的加入，让游戏的内容变得更加丰富。游戏的战斗分为杂兵战和 BOSS 战两种战斗模式，杂兵战类似《无双》这类极具爽快感的“割草游戏”，可利用手中的武器和丰富的招式对敌人进行大面积杀伤；BOSS 则类似狩猎类游戏里的大型敌人，需要熟悉对方的动作后，再寻找空隙发动反击。游戏的上手难度很低，故事模式有普通和简单难度可选，简单难度下敌人几乎无法对我方造成有效伤害，可谓人人都能顺利通关。





画面 音乐 系统 耐玩度

我是航空管制官 机场英雄 3D 关空蓝天故事

ぼくは航空管制官 エアポ－トヒ－ロ－3D 关空 SKY STORY

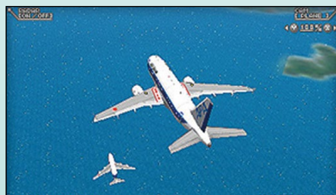
推荐度 6

Sonic Powered	SLG	模拟	日版	2014 年 9 月 4 日	1 人	6264 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



本作是“《我是航空管制官 机场英雄 3D》系列”的关西篇，游戏与新关西国际航空公司合作，再现了在全世界范围都非常珍稀的、在人工岛上修建的海上机场。在游戏中的“图书馆”里，可以看到机场的相关历史，诸多关于关西国际航空的小知识也收录其中。本作最引人注目的是“故事模式”，玩家要作为一名管制员，与上司和后辈一起，完成航空管制的挑战。在该模式中，玩家会遇到各种突发事件，玩家需要冷静沉着地进行处理，让整个航线顺利运营。白天主要负责接送来自全国各地的乘客，而晚上则负责国际货物的运输，要通过航空管制让机场安全地运转。





画面 音乐 系统 耐玩度

勇者斗恶龙 X 在线

ドラゴンクエスト X オンライン

推荐度 6

Square Enix	RPG	角色扮演	日版	2014 年 9 月 4 日	1 人	4104 日元
全年龄	对应扩张右滑杆		备注：无			



本作为“《勇者斗恶龙》系列”正统续作的最新作，早在 2012 年就登陆 Wii 平台，之后陆续在 Wii U 和 PC 平台与玩家们见面。在时隔两年后，这款网游登陆 3DS 平台，让系列粉丝们能在便携的掌机平台上继续冒险。和原版一样，掌机版也需要连接网络才能正常游戏，玩家在游戏中扮演一名冒险者，在广阔的阿索特尔迪亚大陆探险，打倒占领土地的大魔王，恢复小岛往日的和平。这次的 3DS 版并不包含游戏本体，而是封入了下载码，玩家需前往任天堂 e 商店自行下载，与其一同封入的还有 60 天游戏时间的利用券号码，游戏时间到期后需额外购买才能继续游玩。





画面 音乐 系统 耐玩度

任天堂全明星大乱斗

大乱斗スマッシュブラザ－ズ for Nintendo 3DS

推荐度 10

Nintendo	ACT	动作	日版	2014 年 9 月 13 日	1 人	5616 日元
全年龄	对应邂逅通信 /amiibo		备注：2014 年 10 月 3 日（美版）			



诞生于 N64 平台的这款优秀的乱斗系列首次来到了掌机平台，多达 45 名任天堂明星角色以及 3 名来自其他厂商的经典人气角色共聚一堂。战斗场次累积到一定次数，还有隐藏角色会乱入挑战，战胜后便可让其加入。游戏可选的规则很多，但不管什么规则，战斗的关键都是用各种攻击招式给敌方角色以重创。游戏中每个角色初始有 4 个技能，当在游戏中通过挑战特定模式，还可以获得新的技能。本作可以与 Wii U 版《大乱斗》联动，但只相当于将 3DS 作为手柄使用，不过 3 月 31 日两个版本联动可以获得超梦。此外本作同样支持 amiibo，且游戏数据、角色数据都可和 Wii U 版共享。





画面 音乐 系统 耐玩度

排球少年 传接 顶点景色

ハイキュー – 系げ 顶の景色

推荐度 6

BNE	AVG	文字冒险	日版	2014 年 9 月 25 日	1 人	6145 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作改编自人气动漫作品《排球少年》，故事讲述了主人公日向翔阳小时候在电视上看过一场乌野高中的排球比赛后，被场上某个小个子球员的英姿所震撼，继而迷上了排球。为了实现自己的排球梦想，日向翔阳努力考上了乌野高中并与同伴一起朝着胜利的顶点迈进。游戏中玩家可从 6 名主人公中选择 1 人进行游戏，并从不同视角来体验主线剧情的乐趣。而本作的排球对决则以卡片战斗的形式展开，玩家可通过推进主线或完成训练来获得各种各样的技能卡，提升队伍的实力。在游戏中满足了特殊的隐藏条件后还可以欣赏原作经典场面的动画再现。此外，原创的剧本也是本作的一大卖点。




画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

展开骑士 勇气之战

テンカイナイト ブレイブバトル

推荐度 6

BNE	ACT	动作	日版	2014 年 9 月 25 日	1 ~ 4 人	5119 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作为 TV 动画《展开骑士》的改编作品，讲述了 4 位少年因某些契机而成为了传说中的勇者“展开骑士”，他们要使用手中的力量互相合作，从敌人的手中拯救惑星立方体与地球这两个世界。游戏的故事继承了 TV 版的世界观和剧情，除此之外还加入了原创剧情，加长了游戏流程。战斗方面有同时与多个敌人战斗的乱斗模式、以及进行一对一战斗的对决模式。战斗中可以让角色变身成更强的“X 形态”，还能集合其他角色的力量放出威力强大的合体技。击败敌人后还可以获得素材，通过这些素材可以做出新的武器和装备，做出属于自己的展开骑士。




画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

解谜战斗 TORE 复活传说魔宫

谜解きバトル TORE！ 传说の魔宫を复活させよ！

推荐度 4

BNE	ACT	动作	日版	2014 年 10 月 2 日	1 人	5119 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



《解谜战斗 TORE》是日本的一部综艺节目，参加者要进入古代遗迹“TORE 的魔宫”去得到传说秘宝“黄金法老男像”，寻宝过程中要突破重重机关并回答各式各样的问题。而本作将节目的内容带到了游戏当中，节目中的诸多场景——比如“木乃伊的房间”、“石板的试炼”等都在游戏中得到了还原，玩家不仅要眼明手快地进行操作，还需要开动智力来回答谜题。当玩家挑战成功的时候，游戏中的法老男还会用节目中的腔调向玩家搭话，算是赠给节目粉丝的惊喜。除此之外，厂商还追加了钟摆陷阱、熔岩场景等只有在游戏中才能实现的陷阱，让这场斗智斗勇的大冒险更添紧张气息。





画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■□□□□

禁忌的玛古那

禁忌のマグナ

推荐度 7

Marvelous	S・RPG	战略角色扮演	日版	2014 年 10 月 2 日	1 人	6458 日元
15 岁以上	对应邂逅通信		备注：无			



享受与精灵妹子其乐融融的旅馆共同生活，顺便拯救世界吧！本作推进方式为章节制，玩家的自由行动范围并不大，骨子里还是靠章节事件慢慢累积好感度来攻略妹子。日常部分中交代故事剧情，在冗长的主线后，选择触发与特定精灵的特殊事件，就能加深主人公与该精灵的羁绊，以提升精灵的战斗力。战斗为标准的自由移动式战棋，玩家可以按照行动顺序细微调整我方角色的每一个站位，以达成各种战略目的。初次攻击达成 10 连击以上就可以触发“追击”让角色再次行动，而击破敌人、积蓄 AP 后，还有强力的必杀技和觉醒技可供使用。多周目的设定也让本作具有相当的耐玩度。




画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■■

魔神之骨 时间与空间的魔神

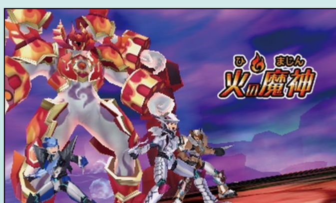
マジンボ－ン 时间と空间の魔神

推荐度 4

BNE	ACT	动作	日版	2014 年 10 月 9 日	1 人	6145 日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



本作改编自同名动画，讲述了原创角色帮助失去力量的原作角色的原创故事。游戏采取了 3V3 的战斗方式，玩家操纵的角色要和两名 AI 角色合力击倒敌人。战斗在特殊的异空间中展开，异空间对应属性会有不同的机关，一不留神就遭到“地形杀”也是有可能的。异空间内散落着各种道具和武器，虽然对玩家有所帮助，但是也有可能为敌人所利用。满足一定条件后，玩家还可以召唤出巨大的魔神，对敌人进行强力的打击。战斗胜利后会得到硬币，可以用来抽取寄宿着魔神之骨的卡片。玩家可以自由搭配身着的魔神之骨，还可以改变原配的必杀技。游戏支持最多 3V3 的六人对战，叫上小伙伴一起联机吧！





画面 ■■□□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■□□□

巧克力犬的小小奇妙物语 巧克力公主与魔法配方

チョコ犬のちょこっと不思议な物语 ショコラ姫と魔法のレシピ

推荐度 5

日本 Columbia	A・RPG	动作角色扮演	日版	2014 年 10 月 9 日	1 人	5184 日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



本作是面向喜欢萌物的妹子玩家和低龄玩家的作品，玩家要扮演被召唤至甜点王国的巧克力犬“草莓”成为勇者，拯救这个甜点与魔法的世界。游戏中会有大量萌萌的巧克力犬登场，它们要在玩家的操作下拯救被邪恶的怪物们抓走的巧克力公主，并收集可以拯救王国的魔法配方的素材。游戏的迷宫为自动生成式，里面充斥着危险的怪物，玩家所扮演的“草莓”要使用各种魔法道具，以远程魔法攻击将其击破，当然操作并不复杂。有时候还要通过钓鱼、采集昆虫、挖掘矿石等小游戏来打开前方的道路。在迷宫的深处，将 BOSS 级别的怪兽击倒后，就能获得关卡配置的魔法配方素材了。





画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■□□□

怪物猎人 4 G

モンスタ－ハンタ－4G

推荐度 9

Capcom	ACT	动作	日版	2014 年 10 月 11 日	1 ~ 4 人	6264 日元
15 岁以上	对应邂逅通信 / 扩张滑杆			备注：2015 年 2 月 13 日（美版）		



作为系列正统续作《怪物猎人 4》的资料篇，本作和以往一样加入了 G 级任务、武器和新怪物，不过这次还包含了很多旧作怪物的回归，而且经典地图旧沙漠也经过调整高低差和场景构造后重返舞台，旧怪物 + 新场地，旧场地 + 新怪物的这种组合让狩猎变得更加有趣。除此之外，旧作中的城市“东多尔玛”也作为了本作的新据点登场，在这个据点中可以了解更多关于“狂龙病毒”的信息，还有能够抑制狂龙病毒的“抗龙石”给玩家使用，让猎人与狂龙化怪物的战斗更加白热化。本作还加入了在“狂龙化”之上的“极限状态”怪物，让游戏的玩法更加丰富。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■□

世界传说 Reve Unitia

テイルズ オブ ザ ワ－ルド レ－ヴ ユナイティア

推荐度 8

BNE	S・RPG	战略角色扮演	日版	2014 年 10 月 23 日	1 人	5627 日元
12 岁以上	无对应周边			备注：无		



本作是《传说》正统作品系列的人气角色集合在一起冒险的“《世界传说》系列”最新作。在原创主人公的召唤下，各个系列的代表角色来到了梦中世界，要解决这里发生的异变，消除威胁自己所在世界的隐患。除了全程语音外，还按惯例加入了精美过场动画来交代重要剧情。城镇设施中的商店里能购买经典的饰品来装备，然后在斗技场中战斗以提升队员实力并获得道具奖励。战斗部分改为了战棋类，积蓄 OVL 槽还能进入极限突破状态，发动强大的秘奥义。另外通过战斗中获得的技能点数，还能让角色习得被动技能，强化自身。好感度高的角色之间也容易发动协力攻击或援护防御。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

铁道日本 路线之旅 睿山电车篇

铁道にっぽん！路线たび 睿山电车编

推荐度 7

Sonic Powered	SLG	模拟	日版	2014年10月23日	1人	6264日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



“《铁道日本 路线之旅》系列”的第三作。玩家扮演车掌，驾驶在古都・京都的洛北区域行驶的“睿山电车”，从始发站“出町柳”出发，到支线终点站“鞍马”为止，沿着险峻山腰的“红叶隧道”行驶，欣赏遍山的秋意，享受旅行的悠闲。游戏中的车窗景色为完全实景拍摄，音效方面也逼真还原了电车上的情况，让玩家如同真正享受着旅行的乐趣。另外还有夜间的行驶，能体验到与白天完全不同的感觉。当然作为一款模拟驾驶游戏，还有考验玩家操作的技巧部分，例如速度的增减之类的。获得高评价的话，还会在“资料室”中追加京都独有的观光情报，以及睿山电车的小知识。





画面 ■■■■■ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

丰收之月 失落山谷

Harvest Moon: The Lost Valley

推荐度 5

Natsume	SLG	模拟	美版	2014年11月4日	1人	29.99美元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



本作并非“《牧场物语》系列”新作，而是由持有标题版权的Natsume公司独立开发的一款作品，类型同样是模拟经营。主角来到一个被白雪覆盖、一年四季都只有寒冬的山谷，需要通过自己的努力工作，让季节重新返回这个被遗忘的山谷。本作采用全3D视角，玩家所处的世界相对开放，除了能在自己的牧场开垦、种植，饲养家禽、家畜，与居民们展开交流外，开路、修桥等行为也可以自由展开。山谷的居民们会有各式各样的任务有待玩家解决，完成后便可以提升友好度等级，而结婚系统也同样存在。当经营规模逐渐扩大后，还可以请丰收小精灵们在农活方面提供帮助。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■■■□□

料理妈妈 我的甜品店

クッキングママ わたしのスイーツショップ

推荐度 5

Office Create	SLG	模拟	日版	2014年11月6日	1～4人	4968日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



游戏以经营一家甜品店为主题，作为NPC的妈妈会教玩家制作甜品的方法，玩家可以制作出美味的甜品放到自己的甜品店内售出，赚回来的金钱可以用于给妈妈或店面打扮。游戏中甜品的制作过程都模拟了现实中的制作，每个制作步骤都会有详细的提示和教程。糕点制作完毕后妈妈会给玩家的作品进行打分，在这之后还能够给自己做的甜品加上小装饰，让自己的糕点变得更诱人。除此之外，玩家还能给自己的作品拍照，和其他玩家分享自己的手艺。游戏开始时能制作的糕点种类很少，随着玩家完成的甜品数量增加，能够做出的糕点种类也会随之增加。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

乐高蝙蝠侠3 超越哥谭

Lego Batman 3: Beyond Gotham

推荐度 7

Warner Bros.	ACT	动作	美版	2014年11月11日	1人	19.99美元
10岁以上	无对应周边		备注：2014年4月2日（日版）			



继《乐高蝙蝠侠2》后，乐高蝙蝠侠再次在哥谭市大显身手，惩恶扬善！在游戏玩家要操作蝙蝠侠在乐高的世界，运用乐高积木的可能性来解开阻碍在眼前的种种障碍，从坏蛋的手中拯救哥谭市。除了蝙蝠侠自身外，游戏中还能切换其他角色对蝙蝠侠进行支援，随着剧情的进展，会有更多的角色能够参与支援，这其中还包含了其他DC漫画的英雄，甚至还可以使用敌对角色。除了有DC漫画的其他角色乱入外，熟悉DC英雄漫画的玩家还会看到一些经典场景。蝙蝠侠在游戏中的装备很多，共有五十多种形态，加上其他角色共有一百种以上。





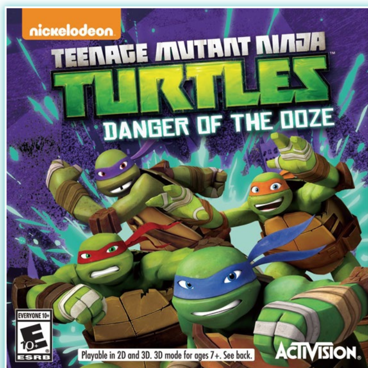
画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

忍者神龟 变种危机

Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze

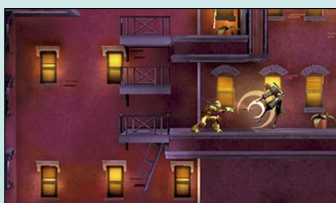
推荐度 5

Activision	ACT	动作	美版	2014年11月11日	1人	29.99美元
10岁以上	无对应周边			备注：无		



本作根据Nickelodeon制作的3D动画版改编，剧情介于第二季和第三季之间，施莱德所率领的变种大军成为纽约城的巨大威胁，玩家要扮演忍者神龟与邪恶势力展开较量。不少敌人都是首次在游戏里登场。掌机版的角色全部以3D建模制成，关卡采用了传统的2D卷轴形式，但并不是简单的线性结构，更接近《银河战士》和《恶魔城》。3DS的下屏幕会显示当前关卡的地图，直接点击头像则可以在忍者神龟四人组间即时切换。他们的装备、招式和技能各不相同，击倒敌人可以累积经验值令角色强化升级。此外还有忍者镖、炸药等道具，辅助攻克难关或是用于发现隐藏要素。





画面 ■■□□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■□□□

索尼克 爆破 碎裂水晶

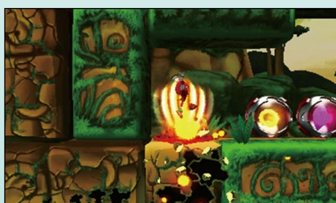
Sonic Boom: Shattered Crystal

推荐度 6

SEGA	ACT	动作	美版	2014年11月11日	1人	39.99美元
全年龄	无对应周边			备注：无		



本作在以往的速度感上加入了探索解谜的要素，让玩家在解谜的过程中也能感受到“《索尼克》系列”的经典要素。在游戏中，索尼克需要在关卡中不断地探索，直到集齐足够的关键道具才能够前往下一关，在关卡中索尼克还会遇到各种障碍，需要更换其他伙伴上场才能解除障碍，以便继续探险。索尼克的每个伙伴都有着各自的特殊能力，除了能对应各种各样的机关解谜外，面对着不同的地形和敌人也能提供不少的帮助。在无尽的探索过关外，还有经典的竞速赛和BOSS战，能让玩家重温《索尼克》的经典玩法。除此之外，游戏中还有精美的过场动画供玩家欣赏。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■□□□

冬宫异闻 天御柱命・怪

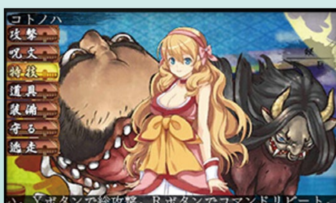
エルミナージュ异闻 アメノミハシラ・怪

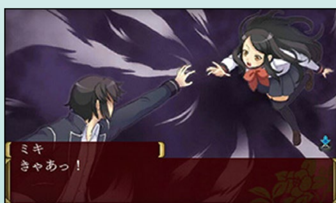
推荐度 6

Starfish-SD	RPG	角色扮演	日版	2014年11月13日	1人	6264日元
12岁以上	无对应周边			备注：无		



本作是“《冬宫异闻》系列”的外传作品，游戏继承了该系列的经典操作，只要是老玩家，就一定不会感到陌生。游戏的系统、迷宫、战斗界面、敌人的作画都满满地体现了和风的风格，能使懂得相关日式文化的玩家更容易代入游戏。游戏剧情讲述了一名普通的高中生因为某些原因，需要在日本古代文化与中世文化所交融的架空世界中旅行。在旅途中，主人公还会认识不少伙伴，并和他们并肩作战。除了伙伴外，本作还可以捕捉妖怪让它们作为“式神”，当作我方的替补成员使用，在战斗中可以作为队伍的预备替补，以增加战斗的效率。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

光盘战争 复仇者联盟 终极英雄

ディスク・ウォーズ：アベンジャーズ アルティメットヒーローズ

推荐度 7

BNE	ACT	动作	日版	2014年11月13日	1～2人	5119日元
12岁以上	无对应周边			备注：无		



本作是动画《复仇者联盟之光盘战争》的同名改编游戏。玩家要操作几位少年，使用封印在光盘里的漫威超级英雄的力量与恶势力战斗。在游戏中，英雄们的力量会在角色身上实体化，实体化都有时间限制，玩家要在实体化结束前击败眼前的敌人，而最有效率的方法就是活用每个英雄的特殊能力来进行战斗，熟悉这些英雄能力的玩家会对战斗更加得心应手。另外，本作还有DC漫画中的超级英雄蜘蛛侠客串。游戏中除了动画剧情外还有原创剧情，能让看过原作动画的玩家也感受到新意。在剧情模式之后还有更多丰富的其他模式供玩家选择游玩。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

海贼王 超级顶上战争 X

ワンピース 超グランドバトル! X

推荐度 7

BNE	ACT	动作	日版	2014年11月13日	1～4人	6145日元
12岁以上	对应无意识通信 /amiibo		备注：无			



本作是《海贼王》改编游戏当中可操作人数最多的，共有38人。加上在战斗中提供辅助的支援角色，以及影响角色能力的配下角色等，登场角色人数超过400人。玩家必须选择两名操作角色，分别为其分配支援角色和配下角色来结成海贼同盟。除了战斗之外，玩家还可以在新世界制霸模式中体验剧情。该模式下，玩家要带领自己的同盟不断扩大地盘，战胜了敌人之后可以选择与其结盟。剧情会根据玩家攻略地盘的顺序而发生改变，有时可能会有第三势力乱入，而结盟的海贼也可能会叛变，充满了戏剧性。在1月的更新之后，本作已对应amiibo，可以给草帽一伙的成员更换服装。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

瞬足 目标 全国最强跑者

瞬足 めざせ！全国最强ランナー

推荐度 5

MTO	ETC	其他	日版	2014年11月13日	1人	5184日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



青少年运动鞋“瞬足”为你带来奔跑的乐趣！本作本质上算是内植广告游戏，作品中登场的核心道具“瞬足”运动鞋是在日本实际贩卖的品牌。玩家要选择男孩子或女孩子作为主人公，穿上最时尚的“瞬足”运动鞋，在全国各地与顶尖瞬足跑者对决，最后在日本大会中成为全国No.1跑者。游戏中可供选择的运动鞋型号繁多，效果在转弯、加速等方面各不相同，当然也可以自己动手改造来提升各项细部性能。每双运动鞋甚至还拥有各自的必杀技，运用得当能够在比赛中一击逆转！比赛采用迷你游戏的形式，比赛项目有障碍赛之类的正统项目，也有寻宝之类的花样竞技项目。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■■□□□

触摸侦探 小泽里奈 滑子菇旋律

おさわり探偵 小泽里奈 なめこリズム

推荐度 5

Success	MUG	音乐	日版	2014年11月13日	1人	5184日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



“《触摸侦探 小泽里奈》系列”的魔爪终于伸向了音乐游戏，小泽里奈将与助手滑子菇一起随着音乐翩翩起舞，系列的经典角色也会加入到舞者的行列当中。曲目共选取了20首，都是滑子菇爱好者耳熟能详的。游戏中的谱面由滑子菇构成，当收缩的光圈正好与其重合时再点击便能成功收获滑子菇。除了普通滑子菇之外，还有各种特殊滑子菇会在谱面中出现，比如不能收获的幽灵菇和奖励特殊分数的国王菇等等，各自都有着特殊的收获方法。管家爷爷会以BINGO的形式给玩家设置各种难题，完成同一列上的所有难题就能入手新服装，给小泽里奈和滑子菇换上。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

角落玩偶生活 这里是安乐窝

すみっコぐらし ここがおちつくんです

推荐度 6

Nippon Columbia	ETC	其他	日版	2014年11月20日	1～5人	5184日元
全年龄	对应分享游戏		备注：无			



在主打治愈系概念的本作中，玩家需要照顾白熊、企鹅和猫咪等角落玩偶，通过抚摸、喂食、打扫和装饰房间来提升与玩偶们的好感度。装饰房间的道具需要让玩偶们在双六模式下进行收集，集齐了道具的拼图后该道具就会被解锁。并且双六模式中还附带8种迷你游戏，出色地完成了游戏也可以获得解锁道具甚至角色的奖励。除了双六和迷你游戏外，玩家还需要在游戏中完成角落玩偶们的研究日记，使用游戏中提供的可爱相框则可与玩偶们合影。利用游戏分享功能可以进行5人联机，与小伙伴们共同挑战乐趣十足的双六和迷你游戏，享受萌物们带来的轻松治愈！





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

面包超人的快乐训练 推荐度 4

アンパンマンとタッチでわくわくトレ－ニング

BNE	ETC	其他	日版	2014年11月20日	1人	4601日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是一款面向低龄玩家的教育类作品，玩家可以跟着可爱的面包超人一起学习到日常生活中的基本知识。正篇流程共分为12话，每一话都对应一个主题，并全程配以图片和语音，即便是不识字的小朋友也能非常顺利地学习到这些知识。除此之外，游戏还提供了多达54种迷你游戏，并按不同年龄层进行了分类，例如2岁的小朋友可以玩数面包、吹蜡烛、找蘑菇等游戏，3岁的小朋友需要挑战的是说哪指哪、颜色辨认、打节奏等需要动脑筋或手脑配合的游戏，4岁的小朋友要挑战的则是剪纸、打地鼠、拼图等难度更高的游戏。虽说本作面向的玩家年龄层偏低，但非常适合亲子同乐。





画面 ■■□□□ 系统 ■□□□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■□□□□

魔法收藏 魔法☆偶像收藏 推荐度 7

まほコレ～魔法☆あいどるコレクション～

Mages.	MUG	音乐	日版	2014年11月20日	1人	5980日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



本作是一款融合了育成和换装要素的音乐游戏，同时具备“魔法”、“偶像”、“节奏游戏”、“收藏”和“寻宝”等流行要素。主人公是梦想成为偶像的女孩子，却在参加最终甄选的前一天阴差阳错来到了魔法王国。这里的居民遭受冻结魔法失去了心灵的力量，需要持有巨大梦想与希望的主人公来拯救他们。游戏的乐曲为完全原创，游戏方式为看准上屏幕出现的标识，点击下屏幕对应的区域。舞台的背景与角色的服装、发型，甚至是伴舞者也能随意更换。除了唱歌和跳舞以外，平时还可以在魔法王国中走动，与这里的居民们对话，按照他们的提示还可以获得一些小道具。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■□□□

藤子·F·不二雄角色大集合 科幻喧闹聚会 推荐度 7

藤子・F・不二雄キャラクタ－ズ大集合 SFドタバタパ－ティ－

BNE	ETC	其他	日版	2014年11月20日	1～4人	6145日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作是纪念漫画家藤子·F·不二雄诞生80周年的作品，在游戏中玩家可以操作其笔下的哆啦A梦、小超人帕门和叮当猫等60多名人气角色，享受热闹聚会的乐趣。本作主线以类似“大富翁”的形式展开，玩家在挑选心仪的角色后操控骰子即可让其踏上冒险，借助召集同伴、触发剧情事件、战斗以及入手各种各样的道具等方式推动冒险进程。游戏中不少剧情事件都来自于动漫中的经典场景，想必会勾起不少玩家的童年回忆。除此之外本作还有许多考验反应能力、音乐节奏、估测能力以及记忆力等益智休闲类迷你游戏。由于大多数迷你游戏都以多人联机为卖点，因此本作也是一款适合与小伙伴同乐的作品。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

洋娃娃嘉依 心跳 秘密的音乐活动开始啦 推荐度 5

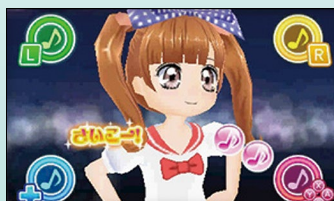
ド－リィカノン ドキドキトキメキ ヒミツの音乐活动スタ－トでぇ～す！！

Happinet	ETC	其他	日版	2014年11月20日	1人	5480日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作改编自少女漫画《Dolly Kanon》。游戏中，玩家要操控宍户心音和奥田奏四进行秘密的音乐活动，将奥田奏四男扮女装的嘉依打造成真正的偶像。秘密活动的内容非常丰富，首先是作词，根据自己的喜好打造出可爱或帅气的歌曲；接下来是编舞，玩家可以在游戏中自由编辑舞蹈，从场景到角色的动作都可以自由调控，制作出来的动画可以与其他玩家进行交换。除此之外，本作还收录了多达16种迷你游戏，玩家可以在小镇闲逛时玩到这些游戏，顺利完成后还可以提升嘉依的各项能力并解锁更多可用来作词的关键字。游戏还设有装扮要素，玩家可根据自己的喜好来打扮嘉依。





画面 ■■□□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石
ポケットモンスター－オメガルビ－・アルファサファイア
推荐度 9

Pokemon	RPG	角色扮演	日版	2014 年 11 月 21 日	1 ~ 4 人	4571 日元
全年龄	无对应周边		备注：2014 年 11 月 21 日（美版）			



GBA 平台的《口袋妖怪》第三世代开篇作《红宝石・蓝宝石》在 3DS 上全新重制，在大幅进化的画面中，玩家再度体验 12 年前的芳缘之旅。本作在保留原作流程的同时，融合了六世代的规则和要素，更强化了秘密基地等系统，并加入了图鉴导航等方便玩家的新系统。游戏中玩家扮演一个少年训练师，带上博士送的初始精灵踏上旅途，以芳缘联盟的冠军为目标，一路上通过收服并培养口袋妖怪来令自己的队伍变强。二周目还有完全原创的“Delta 之章”，来揭开整个事件的幕后真相。此外亦有大量虚幻之地以及众多其他世代的传说中口袋妖怪供玩家挑战收服。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■■

当地铁道 当地角色与日本全国之旅
ご当地鉄道 ～ご当地キャラと日本全国の旅～
推荐度 7

BNE	TAB	桌面	日版	2014 年 11 月 27 日	1 ~ 4 人	5627 日元
全年龄	对应分享游戏 / 邂逅通信		备注：无			



本作是环绕日本全国，与当地吉祥物角色成为同伴，战胜对手的桌面大富翁类游戏。玩家作为吉祥物们的制作人，带着吉祥物环游各都道府县，提升它们的粉丝数量（分数），游戏结束时保有粉丝数量最多的玩家获胜。从熊本县的酷 MA 萌到千叶县的船梨精，总共超过 120 只吉祥物会在游戏中登场，游戏中的它们会停驻在自己所在的出身地，等待着玩家来“领取”。各个吉祥物还拥有自己的专用必杀技，例如提升前进步数或是夺走对手的粉丝，让战局更加千变万化。停留在格子里面时，除了大富翁应有的基本要素外，还能在重现了当地特产的景色中，与吉祥物一起合影留念。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

新・世界树迷宫 2 巨龙骑士
新・世界樹の迷宮 2 ファフニ－ルの騎士
推荐度 8

Atlus	RPG	角色扮演	日版	2014 年 11 月 27 日	1 人	6458 日元
12 岁以上	对应邂逅通信		备注：无			



本作以《世界树迷宫 II 诸王的圣杯》的世界观和系统架构为基础，延续了“《新・世界树迷宫》系列”的特色，除了原汁原味的经典模式外，同样加入注重人物刻画和剧情表现的全新故事模式——主人公在踏入神秘的遗迹“金伦加”后，身体突然发生了异变，觉醒巨龙之力的他会随着剧情的发展习得全新的特技。游戏对《千年少女》中引入的“魔石”系统进行了改良，增加了便利的交换和回收功能。全新的料理开发和宣传系统则成为了玩家赚取资金的一大重要手段，对都市进行投资、令人口增加后，盈利也会逐步提升。另外本作的 DLC 数量庞大，虽然不涉及主线流程，但会影响迷宫地图的完成度。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

英雄银行 2
ヒ－ロ－バンク 2
推荐度 6

SEGA	RPG	角色扮演	日版	2014 年 11 月 27 日	1 ~ 2 人	5550 日元
12 岁以上	无对应周边		备注：无			



前作完结之后，和平并没有在胜掘町停留太久，将日本卷入混乱的神秘集团“七服神”到访了这块土地。而解除了 1 亿日元债务的主人公，又很快地欠下了 1 兆日元……故事的舞台扩展到全日本，不仅出现了众多风景名胜，登场角色数量更是不可同日而语。战斗系统有了很大的变化，战斗改为双人战。英雄装不会再因为穿着时间而变脏，取而代之的是体力值的概念，玩家需要适时替换场上角色来避免体力耗尽。本作的英雄装还可以更换部件来提高性能，而且还能够通过进化来大幅强化。前作令人诟病的踩地雷式遇敌也变成了可见式遇敌，玩家可以自己把握战斗的节奏。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

吃豆人世界 2

Pac–Man and the Ghostly Adventures 2

推荐度 **5**

BNE	ACT	动作	美版	2014 年 10 月 14 日	1 人	29.95 美元
10 岁以上	无对应周边		备注：2014 年 12 月 4 日（日版）			



前作的吃豆人还只能在2D 平面一显身手，而本作已经是一款 3D 动作游戏了，在开阔的场景内全方位行动是其一大卖点。关卡内还会有隐藏区域，吸引着玩家前去探索。游戏进行中，反派 BOSS 毕托雷亚斯还有可能突然现身，给玩家设下各种挑战。游戏的剧情贴近最新动画，原作反派及场景均有登场，吃豆人的两名同伴也加入游戏，在战斗中驾驶交通工具增援。变身要素依然健在，只要吃下力量树果就能变身，而且本作还增加了好几种新的形态，每个形态都有各自的特殊能力，可以适应不同的关卡。只要适时按下按键，吃豆人就会靠近最近的幽灵并将其吞食，连续吞食能够形成 Combo，爽快感满点。





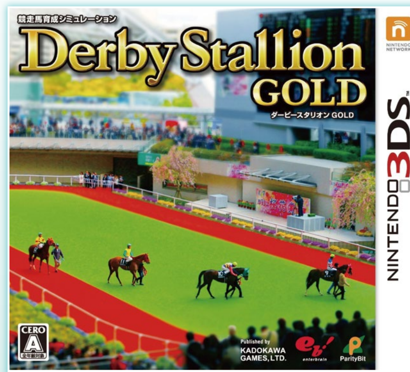
画面 ■■□□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■■□□

德比赛马 黄金版

ダ－ビ－スタリオン GOLD

推荐度 **6**

角川 Games	SLG	模拟	日版	2014 年 12 月 4 日	1 人	6264 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信		备注：无			



从 1991 年起步的“《德比赛马》系列”最新作，相比 NDS 版进一步强化了网络功能。联网模式“Inter Race”的参与方法非常丰富，比如可以向共有马出资，当这匹马获得好成绩后，就能够得到奖励；玩家培育的马匹资料也可以联网上传，与其他玩家一较高下；官方还会不定期配信一些新品种的种马，供玩家下载。此外，本作中允许对牧场进行扩张，加盖不同功能的设施，提升繁殖的母马和马仔的数量以及质量等。在牧场可以邀请不同地区的调教师对赛马进行调教，提升马匹的资质。嫌麻烦的玩家还可以直接把马匹送入“委托马厩”中，交由电脑自动进行调教、出赛等指示。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■■■□

进击的巨人 人类最后之翼 联结

进击の巨人～人类最后の翼～ CHAIN

推荐度 **7**

Spike Chunsoft	ACT	动作	日版	2014 年 12 月 4 日	1 ～ 4 人	5378 日元
17 岁以上	对应邂逅通信		备注：无			



本作是 13 年发售的《进击的巨人》的强化资料片。时隔一年，大量的原作角色也加入到游戏当中，而且可以对其进行雇佣，组成队伍一同出击。武器的平衡性做出了调整，而且包括立体机动装置在内的装备都可以进行强化。游戏最大的特点就是加入了网络联机功能，玩家待在家里时可以不必再忍受拖后腿的 AI 同伴，而是组成真正的兵团一起讨伐巨人。新增的 CHAIN 任务和壁外调查难度都有所提升，而在源源不断的巨人面前存活下来的生存模式也很有挑战性。新动作的加入则打破了原来略显单调的战斗模式，玩家可以在战斗中更好地观察及牵制，这也让联机变得更加有趣。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

偶像活动 365 天偶像日

アイカツ！ 365 日のアイドルデイズ

推荐度 **6**

BNE	SLG	模拟	日版	2014 年 12 月 4 日	1 人	5627 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信		备注：无			



在本作中玩家扮演的是一名以成为顶级偶像为目标的可爱女孩，在入读星光学园后属于她的偶像道路得以正式开启。除了与其他几名 NPC 共同度过快乐的校园生活外，随着游戏的推进，玩家可以解锁现场表演、走秀和演员等 150 多种工作，而其中的玩法也丰富多样。比如在现场表演模式中玩家需要挑战节奏游戏；在走秀模式中需要配合镜头摆出各种各样的造型，有些特别的造型还需要身着特别服装才会发动；而在进行演员工作时则需要选择适当的台词和动作表情进行表演。根据工作的结果主人公在偶像排名上的名次会发生变化，因此玩家还需要利用空闲时间接受各种各样的训练以便提升工作的成功度。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

战国无双 编年史 3
战国无双 Chronicle 3

推荐度 8

Koei Tecmo Games	ACT	动作	日版	2014 年 12 月 4 日	1 人	6264 日元
12 岁以上	对应邂逅通信 / 无意识通信		备注：无			



“《编年史》系列”发展到第 3 作，除了系列核心的四人切换、战技系统继续延续外，《战国无双 4》的神速动作、无双极意等也融入其中。玩家依旧扮演一名自创角色，投身于战国乱世的洪流当中。“无双演武”模式分为史实和假想两条线，随着自创主角与无双武将逐渐加深交流、形成羁绊，就能开启与历史截然不同的假想剧本。本作的武器锻造系统大幅强化，只要有心投入资金和时间，甚至能打造出性能凌驾于秘藏武器之上的神兵利器。初代《猛将传》的“练武馆”模式也重新复活，3 个限时关卡充斥着大量任务，玩家的成绩对应网络排名，过关后的回报也非常丰厚。





画面 音乐 系统 耐玩度

妖怪手表 2 真打
妖怪ウォッチ 2 真打

推荐度 9

Level-5	RPG	角色扮演	日版	2014 年 12 月 13 日	1 ~ 4 人	4968 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信		备注：无			



本作作为《妖怪手表 2 元祖·本家》的资料篇，在《元祖·本家》的基础上新增了系统、地图和妖怪等，因此在内容上更显丰富。游戏讲述了主人公一行穿越到 60 年前探索关键道具——妖怪手表诞生之谜的故事。除了剧情主线和支线任务外，制作团队还在游戏中穿插了大量随机和日常事件，节奏游戏、竞速、限时逃脱以及解谜等元素也让本作在玩法上颇显多样化，通关后解锁的两大迷宫则保证了游戏的耐玩性。本作限定的系统温泉对战模式省去了不少玩家在后期练级上花费的时间，而“真·破坏者”模式基于《元祖·本家》的破坏者模式做了大幅更新，新增的关卡和 BOSS 也让共斗更富乐趣。





画面 音乐 系统 耐玩度

12 岁 真实心情
12 岁。 ~ほんとのキモチ~

推荐度 7

Happinet	AVG	文字冒险	日版	2014 年 12 月 18 日	1 人	5480 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



人气少女漫画《12 岁》登陆 3DS 平台！游戏再现了原作中个性丰富的角色，并选用原创剧情，以超过 20 话的容量，让玩家代入原作主人公、12 岁小学六年级女孩花日与结衣，体验酸甜的恋爱感觉。本作的一大特征是搭载了“男友心情”系统，对话中可以在下屏选择女主人公的表情，而男友的反应也会随之变化，让约会更具真实感的同时，还能在特定情况下察觉到男友的心情。女主人公的挚友也会重现原作中的经典场面，为女主人公开设恋爱烦恼咨询室，在游戏中教授给玩家关于恋爱的小技巧。而本作中还有原创角色阳香和桐屋登场，又是一段新恋爱故事的预感哦！





画面 音乐 系统 耐玩度

SEGA 3D 复刻档案
セガ 3D 复刻アーカイブス

推荐度 6

SEGA	ETC	其他	日版	2014 年 12 月 18 日	1 ~ 2 人	4298 日元
12 岁以上	无对应周边		备注：无			



本作共收录了 SEGA 在任天堂 e 商店上架的“3D 复刻计划”中的 6 款老游戏，以及 2 款额外游戏，包括《太空哈利》、《超级忍 II》、《怒之铁拳》、《海豚大冒险》、《幻想地带》等经典作品。这些曾给老玩家留下无数回忆的游戏如今以全新技术、对应 3D 立体显示呈现在新的掌机平台。除了怀旧以外，每款作品也都加入了一定的新元素。比如《超级忍 II》加入了选关机能，还有面向高手的“直接操作”模式，能进行瞬间防御等上级操作；《怒之铁拳》是惟一一款对应双打的作品，而且加入了超刺激的“一击必杀”模式。部分作品还追加新 BOSS、新 BGM 等，让老玩家也能感受到新意。





画面 音乐 系统 耐玩度

轻松熊友爱收集
リラックマ なかよしコレクション

推荐度 5

Rocket Company	ETC	其他	日版	2014 年 12 月 18 日	1 人	5184 日元
全年龄	对应 AR 卡片		备注：无			



在本作中玩家只需与轻松熊以及它的小伙伴们交流接触，并以各种各样的道具将房间装饰得可爱十足，然后和它们共度轻松悠闲的日常生活。在交流模式下玩家有时需要帮轻松熊吹凉滚烫的汤或帮忙寻找丢失的布偶，如果 NPC 将盘子打翻的话则需要玩家尽快收拾残局，让房间干净如初。在照顾轻松熊的生活起居时可以获得点数，使用点数就可以在商店中购入各种各样的道具，使用服装道具还可以为角色们换装。游戏内还包含多款迷你游戏，比如在睡着的角色身上涂鸦、和小伙伴们一起表演乌克丽丽等，出色完成的话就可以获得大量点数。使用游戏专用的 AR 卡片则可以在现实中与轻松熊等角色进行互动。




画面
音乐




系统
耐玩度

最终幻想 探索者
FINAL FANTASY EXPLORERS

推荐度 9

Square Enix	A・RPG	动作角色扮演	日版	2014 年 12 月 18 日	1～4 人	6264 日元
12 岁以上	对应邂逅通信 / 扩张右滑杆		备注：无			



本作是“《最终幻想》系列”外传作品。游戏中，玩家要扮演一名在小岛“淘晶”的探索者，通过与岛上的魔物殊死搏斗来获取财富。游戏的玩法结合了《FF XIV》和狩猎类作品的特征，玩家需要通过职业和技能的搭配打造出一名符合自己战斗风格的探索者，或独自一人、或与同伴组队，在野外通过灵活的走位和丰富的招式来应对各种各样的敌人。游戏中的敌人分为小型魔物、大型魔物和召唤兽三大种类，其中拥有丰富招式的召唤兽非常强大，是玩家在游戏过程中要面对的一大难题，和大部分狩猎类游戏一样，玩家需要先熟悉它们的招式和动作后，才能找准空隙予以反击。




画面
音乐




系统
耐玩度

我是航空管制官 机场英雄 3D 成田全明星
ぼくは航空管制官 エアポ－トヒ－ロ－3D 成田 ALL STARS

推荐度 6

Sonic Powered	SLG	模拟	日版	2014 年 12 月 25 日	1 人	6480 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



在这款“《我是航空管制官》系列”作品中，玩家要管理的是大家耳熟能详的日本成田国际机场。游戏与该机场有合作的、国内外共计 13 家航空公司进行合作，让玩家在游戏中能真实体验到被誉为日本的“空中玄关”的成田国际机场的魅力。游戏方式与系列其他作品别无二致，玩家需作为管制官，对机场的运营进行指挥，从而保证飞机的正常起落以及航线的正常运作。成田机场拥有两条用于飞机起飞和降落的跑道，巨大的面积让飞机的诱导工作变得非常复杂，非常考验玩家的技术。本作准备了多达 20 个普通关卡，数量为系列之最，更有隐藏关卡等待玩家的挑战。




画面
音乐




系统
耐玩度

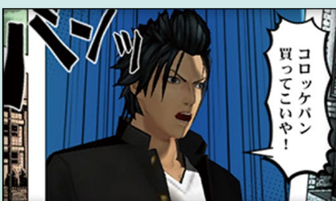
喧哗番长 6 魂与血
喧哗番长 6 ～ソウル＆ブラッド～

推荐度 7

Spike Chunsoft	A・AVG	动作冒险	日版	2015 年 1 月 15 日	1 人	6458 日元
15 岁以上	对应扩张右滑杆		备注：无			



本作是热血校园动作游戏“《喧哗番长》系列”的全新正统续作，也是该系列首次登陆 3DS 的作品。玩家要操作主人公朝比奈大吾，进入超级不良高校——九鬼岛高校进行为期三年的高中生活。相比较前几作，本作采用了漫画一般的叙事方式，在打斗时还会出现漫画书中那样的拟声词。本作保留了系列经典的喧哗、超气合技、乱斗、小游戏，取消了分支结局以及女友等要素。本作将不良学生的校章收集数量增加到了 500 枚，大大增加了游戏时间。另外这是系列首次支持 Wi-Fi 通信对战，玩家可以组建自己的队伍和其他玩家一决高下。




画面
音乐



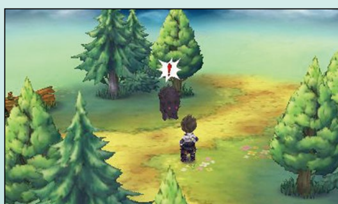

系统
耐玩度

遗产传奇
レジェンド オブ レガシ－
推荐度 9

Furyu	RPG	角色扮演	日版	2015年1月22日	1人	6458日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



本作是一款相当独特的RPG，有着许多新颖的系统。游戏的主题是在未知大陆“阿瓦隆”上进行开拓，每个地域的地图都需要玩家去探索和描绘。把地图卖给商人，就能实现和岛民的情报共享，降低地域的探索难度。阿瓦隆上飞舞着精灵，不同属性的精灵间会有势力斗争，精灵势力的强弱会直接影响玩家和魔物的战斗，而玩家的行动同时也会影响精灵势力。角色所使用的招式由武器决定，反复使用同一招就有可能觉醒出新的招式，这也是战斗中的一大乐趣。游戏中共有7名主角，角色的剧情互相交织但又反映出了阿瓦隆的不同方面，全员通关后还会出现隐藏的结局剧情。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■■

飙速宅男 通向明日的高回转
弱虫ペダル 明日への高回转
推荐度 7

BNE	AVG	文字冒险	日版	2015年1月29日	1人	6145日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



本作讲述了IH举办后的夏天，总北高校和箱根学园的自行车竞技部偶然地在合宿地相遇后发生的故事。除了互为竞争对手的两校之间进行的热血对决外，其他学校的人气角色也会在游戏中陆续登场。本作为基于动漫原作创作的全新原创剧情，并收录了角色的全语音。游戏分为剧本、迷你游戏和竞赛模式，玩家需要通过剧本模式和迷你游戏模式强化角色，然后让他们在竞赛模式中参加比赛，游戏的结局则会根据角色的对话选项和竞赛结果发生变化。在剧本模式中玩家可从总北高校和箱根学园两条主线中选择一条推进，在迷你游戏中获得了上佳成绩的话，还可以取得在比赛中使用的实用道具。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

恶魔幸存者2 破纪录
デビルサバイバ－2ブレイクレコ－ド
推荐度 8

Atlus	S·RPG	战略角色扮演	日版	2014年12月4日	1人	6264日元
12岁以上	对应邂逅通信/无意识通信		备注：无			



继《超频》之后，“《恶魔幸存者》系列”的第2作经历了数次延期才终于移植到3DS平台。原作为2011年的NDS佳作有着优秀的基础，主角是拥有操纵恶魔之力的“13名恶魔使”之一，除了要面对每天1只、突然袭来的巨大异形外，不同人物的性格、理念各异，玩家的选择也会导致世界走向不同的结局。《破纪录》在收录原作所有内容的基础上，主线剧情完全语音化，并追加了难度选择机能，以及发生在结局之后的“后日谈”篇章。通过3DS的无意识通信和邂逅通信功能，玩家可以下载到来自《无头骑士异闻录》的客串角色，以及其他玩家的仲魔或官方配信的特殊仲魔，让恶魔全书更加丰富。





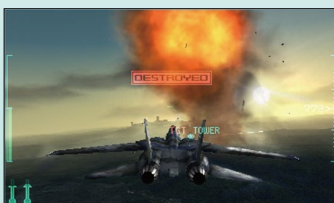
画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

皇牌空战3D 纵横火网 加强版
エ－スコンバット 3D クロスランブル＋
推荐度 7

BNE	STG	射击	日版	2015年1月29日	1人	5119日元
全年龄	对应扩张右滑杆/amiibo		备注：2015年2月10日（美版）			



本作是2012年于同平台发售的《皇牌空战3D 纵横火网》的强化版，基于系列1、2代的世界观，并加入全新的角色和故事。玩家作为代号“凤凰”的飞行员，要与战友一起终结尤兹亚大陆的战乱。故事模式的剧情随着不断完成任务推进，包括防守战、护卫战、强袭战等丰富的任务；挑战模式则会制定一些限制条件，比如击破特定敌人才能恢复弹药、在限制时间内存活等，此外还有与百架敌机连续作战的高难度生存任务。在战斗中击落特定敌机可以得到部件、从而对飞机进行自由改装。本作在读取特定amiibo的信息后，还可以获得林克、萨姆斯等任天堂经典角色的联动涂装。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

失落英雄 2
ロストヒーローズ 2

推荐度 8

BNE	RPG	角色扮演	日版	2015 年 2 月 5 日	1 人	6145 日元
12 岁以上	对应无意识通信		备注：无			



游戏是集合了《高达》、《假面骑士》、《奥特曼》三大系列的迷宫类 RPG。玩家可以选择最多 4 位英雄组成队伍，进入迷宫寻找失散的同伴，并击败占领各个区域的敌人。玩家可以选择自己喜欢的英雄进行培养，让他们习得威力强大的技能，让战斗更加轻松。游戏除了有还原度极高的原作剧情外，跨系列的无违和剧情也不少，甚至还有富含各种梗的跨系列合体技可以使用。游戏中的迷宫部分除了剧情迷宫外，还有变化多端的随机迷宫让玩家去挑战，玩家还可以通过消耗在随机迷宫中获得的点数调整下次迷宫的难度，让游戏的可玩性更加丰富。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

七宗罪 真实的冤罪
七つの大罪 真实の冤罪

推荐度 7

BNE	A・AVG	动作冒险	日版	2015 年 2 月 11 日	1 人	6145 日元
12 岁以上	无对应周边		备注：无			



高人气少年漫画《七宗罪》初次游戏化！本作是一款爽快的横版动作游戏，玩家操作一名主力角色和一名援护角色出击，只需通过简单的操作就能亲身体验到传说中的骑士团“七宗罪”的强大实力。游戏忠实还原了原作中每个角色的强力攻击，超必杀技更是极具迫力。游戏剧情由漫画原作剧情展开，至“色欲之罪”高瑟加入后便转入由原作者铃木央老师亲自监修的完全原创故事。游戏保持全程语音，玩家可以体验到如同观看动画一般的感受。另外本作支持纸娃娃系统，角色能够换上关卡中获得的服装进行游戏，甚至能够穿上与《进击的巨人》联动的调查兵团服装。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D
The Legend of Zelda Majora’s Mask 3D

推荐度 10

Nintendo	A・AVG	动作冒险	美版	2015 年 2 月 13 日	1 人	39.99 美元
10 岁以上	对应扩张右滑杆		备注：2015 年 2 月 14 日（日版）			



本作是《时之笛》的续作，也是系列作品中最别具一格的异色作品。本作传承了《时之笛》的穿越和音乐两大要素，林克要在无限循环的三天之内找出拯救世界的方法。游戏的另一重要元素便是“面具”。面具可以赋予林克神奇的力量或崭新的技能，或者是让林克扮演别的角色甚至是敌人，特定的面具还能让林克变身成别的形态。本作有着丰富的支线任务，可以让玩家充分感受到全新大陆塔鲁米那的风土人情，并且体验战斗及冒险之外的别样乐趣。3DS 版新增了两个钓鱼场，里面的鱼有着固定的出现位置和时间，还会对林克脸上的面具有反应，想要全部钓到可不是那么容易的。





画面 ■■■■■ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■■

金色琴弦 3 全语音特别版
金色のコルダ 3 フルボイス Special

推荐度 7

Koei Tecmo Games	AVG	文字冒险	日版	2015 年 2 月 26 日	1 人	6264 日元
15 岁以上	无对应周边		备注：无			



为了磨练小提琴的技艺，主人公进入了横滨的音乐教育名校——星奏学院，并成为了交响乐部的一员。此时交响乐部正在挑选参加夏天举行的“全国学生音乐比赛”的选手，因此主人公需要和其他同伴一同与来自全国的音乐好手们在比赛上进行对决，而在比赛准备的过程中与 12 名男性角色的甜蜜互动也让主人公收获了夏日的美好回忆。在游戏独有的大会模式下，玩家可以亲自体验节奏游戏的丰富乐趣。本作作为 PSP 版同名作品的移植版，新增了“《金色琴弦 3》系列”的 34 首角色曲目，18 张追加的精美插图也会激发你的少女心。此外本作还网罗了福山润、小西克幸和宫野真守等人气声优，诚意十足。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

3DS专辑【第1辑～第10辑】攻略索引

整理 苍穹

2011年2月26日，任天堂新贵掌机3DS顺利发售的同时，也揭开了掌机业界的全新篇章。转眼已是4年过去，延续《NDS专辑》精神和理念的《3DS专辑》也在不断地变革中做到了第10辑。在此我们将前10本专辑上刊载过的攻略内容做一个汇总，方便读者们进行查询。

索引使用方法：本索引按照栏目划分为两部分——“佳作指南”是以系统说明和心得要点相结合的小篇幅上手指南，其中不乏精品的二线游戏；而“典藏攻略”则是围绕热门作品撰写的详尽攻略，涵盖系统、流程、深度研究、实用资料等方方面面的内容。下文索引按照游戏译名的数字、英文、汉语拼音顺序排列，并标明游戏类型、辑数以及页码，希望本索引对您有所帮助。

佳作指南

游戏名称	游戏类型	所在辑数	起始页码
AKB48和我	SLG	4	14
不可思议国度的冒险酒场	RPG	10	14
超级街头霸王Ⅳ 3D	FTG	1	37
超级索尼子育成计划	SLG	9	34
大合奏！ 乐队兄弟P	MUG	7	8
电波人RPG2	RPG	4	16
电波人RPG3	RPG	6	8
洞窟物语3D	ACT	3	35
飞行胜地	SLG	1	45
钢铁潜水员	SLG	1	40
钢铁潜水员 潜艇战争	ACT	7	4
高达 挑战三世代SP	TAB	9	44
交响旋律 最终幻想	MUG	2	60
节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产	MUG	2	42
卡片战斗先导者 锁定胜利	TAB	9	36
卡片召唤师	TAB	3	40
龙珠英雄 终极任务	TAB	5	20
马里奥网球 公开赛	SPG	3	28
马里奥与索尼克 伦敦奥运会	SPG	3	18
魔笛 初始的迷宫	A・RPG	5	16
朋友聚会 新生活	ETC	5	12
企鹅的问题+ 爆胜 轮盘大战	TAB	8	12
热血魔法物语	ACT	8	16
热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲	ACT	6	6
任天狗+猫	ETC	1	36
死或生 次元	FTG	1	42
太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	MUG	3	15
新・深爱	AVG+SLG	2	39
心灵相机 附体笔记本	A・AVG	2	50
智龙迷城Z	RPG	7	11

典藏攻略

游戏名称	游戏类型	所在辑数	起始页码
Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	A・AVG	9	134
PERSONA Q 暗影迷宫	RPG	9	48
SD高达G世纪3D	SLG	2	138
超级机器人大战UX	S・RPG	5	147
超级口袋妖怪大乱斗	ACT	1	168
超级马里奥3D大陆	ACT	2	108
触摸侦探 小泽里奈3 滑子菇梦见了香蕉?	AVG	9	129
大金刚王国 回归 3D	ACT	6	87
电波人RPG 免费版	RPG	9	118
斗神都市	RPG	8	46
恶魔城 暗影之王 命运之镜	ACT	5	110
恶魔幸存者 超频	S・RPG	1	182
怪物猎人3 G	ACT	2	71
怪物猎人4	ACT	7	18
海贼王 超级顶上战争X	ACT	10	28
海贼王 无尽航路SP	A・AVG	1	98
海贼王 无限世界 红	A・AVG	9	194
化石挖掘者 无限齿轮	RPG	8	81
幻想生活	RPG	5	170
皇牌空战3D 纵横火网	SLG	2	182
徽章机器人8	RPG	10	75
火焰之纹章 觉醒	S・RPG	3	92
交响旋律 最终幻想 谢幕	MUG	8	131
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限大迷宫	RPG	4	156
跨界计划	S・RPG	4	70
蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星	ACT	8	66
蓝色雷霆闪电枪	ACT	9	48
雷电十一人GO 光明・黑暗	RPG	2	152
雷电十一人GO 银河 大爆炸・超新星	RPG	7	148
雷电十一人GO2 时空之石 热风・雷鸣	RPG	4	89
雷顿教授对逆转裁判	AVG	4	21
雷顿教授与超文明A的遗产	AVG	5	28
雷顿教授与奇迹假面	AVG	1	74
立体动物之森	ETC	4	134
路易的鬼屋2	A・AVG	5	54
马里奥高尔夫 世界巡回赛	SPG	8	34
马里奥聚会 岛屿漫游	ETC	8	21
马里奥赛车7	RAC	2	124
马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	RPG	6	168
名侦探柯南 幻影狂诗曲	AVG	8	150
名侦探柯南 木偶交响曲	AVG	5	128
魔法工厂4	A・RPG+SLG	3	76
牧场物语 初始的大地	SLG	2	191
牧场物语 连结新天地	SLG	8	96
逆转裁判5	AVG	6	23
任天堂全明星大乱斗	ACT	10	187
塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D	A・AVG	10	91
塞尔达传说 时之笛 3D	A・RPG	1	151
塞尔达传说 众神的三角力量2	A・RPG	7	68
闪乱神乐 少女们的真影	ACT	1	201
闪乱神乐2 真红	ACT	9	140
深渊传说	RPG	1	133
生化危机 启示录	A・AVG	2	166
生化危机 佣兵 3D	ACT	1	112
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	RPG	3	132
失落英雄2	RPG	10	56
太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险	MUG	9	186
铁锹骑士	ACT	9	70
王国之心3D 梦中坠落	A・RPG	3	111
西部旋转侠 最后的保镖	ACT	5	121
新・超级马里奥兄弟2	ACT	3	184
新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	ACT	3	59
新・深爱+	AVG+SLG	8	170
新・世界树迷宫 千年少女	RPG	6	58
星际火狐64 3D	STG	1	126
星霜的亚马逊女战士	RPG	7	135
星之卡比 三重华丽	ACT	7	92
喧哗番长6 魂与血	A・AVG	10	41
妖怪手表	RPG	6	180
妖怪手表2 元祖・本家	RPG	9	146
妖怪手表2 真打	RPG	10	17
耀西新岛	ACT	8	38
遗产传奇	RPG	10	127
英雄银行	RPG	8	54
勇气原点 飞翔妖精	RPG	4	37
勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境3D	RPG	3	157
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥	RPG	7	170
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	RPG	5	79
再见 海腹川背	ACT	6	16
战国无双 编年史	ACT	1	55
战国无双 编年史 2nd	ACT	4	50
真・女神转生Ⅳ	RPG	6	137
纸盒战机大战	S・RPG	7	126
纸片马里奥	A・AVG	4	124
终极军团	ACT	4	100
重装机兵4 月光歌姬	RPG	7	30
最终幻想 探索者	A・RPG	10	152









3DS游戏集锦

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险
索尼克 爆破 碎裂水晶
新・世界树迷宫2 巨龙骑士
最终幻想 探索者
塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D
进击的巨人 人类最后之翼 联结
勇气2 最终境界
新网球王子 走向顶点
黑子的篮球 通向未来的羁绊



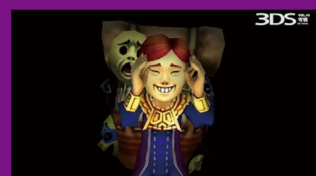




特别收录

任天堂网络直播会2015.1.14













掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品

3DS

VOL.10

专辑

3DS SPECIAL

New 3DS/New 3DS LL 全面介绍

专题企划

典藏攻略

妖怪手表2 真打

海贼王 超级顶上战争X

喧哗番长6 魂与血

失落英雄2

徽章机器人8

遗产传奇

最终幻想 探索者

任天堂全明星大乱斗

塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

3DS 专辑光盘定价：35 元

本手册随盘附赠不能单独销售